



PENERBIT ANDI

Andi Pramono
M. Syafii

Kolaborasi

Flash, Dreamweaver, dan PHP

untuk Aplikasi Website

RPUSTAKAAN
ARSIPAN
JAWA TIMUR

4.678
ND
3

php

Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Web Site

Andi Pramono
M. Syafii

Penerbit ANDI Yogyakarta

0304/0501/09

Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Website

Oleh: **Andi Pramono &
M. Syafii**

Hak Cipta © 2005 pada Penulis.

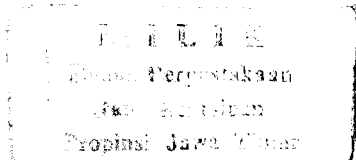
Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk menyalin, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis.

Penerbit:

ANDI

Jl. Beo 38-40,

Telp. (0274) 561881 (Hunting), Fax. (0274) 588282 Yogyakarta 55281



340.449/BPK/P/09

Percetakan:

ANDI OFFSET

Jl. Beo 38-40,

Telp. (0274) 561881 (Hunting), Fax. (0274) 588282 Yogyakarta 55281

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan

Pramono, Andi

Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk
Aplikasi Website/Andi Pramono dan Muhammad Syafii;

- Ed. I. - Yogyakarta: ANDI;

09 - 08

viii + 144 hlm. : 14 x 21 Cm.

10 9 8 7 6 5 4

ISBN: 979-731-697-1

1. Judul

1. INTERNET

2. Syafii, Muhammad

DDC'21: 004.678

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'Alamin buku yang merupakan hasil kolaborasi antara dua penulis menggunakan 3 software aplikasi ini telah terselesaikan dengan baik. Dengan menggunakan ketiga software tersebut, penulis harap pembaca dapat membuat suatu tampilan website yang memiliki unsur-unsur estetis, dinamis, dan interaktif.

Flash yang merupakan software grafis, akan membantu Anda menciptakan tampilan layout halaman web yang memiliki nilai estetis. Dreamweaver yang juga merupakan saudara Flash dari perusahaan Macromedia, Inc., akan membantu Anda membuat suatu halaman web berbasis HTML. Selanjutnya PHP dan MySQL akan memberikan sentuhan interaktif pada website yang Anda buat.

Buku ini penulis susun ditujukan kepada para pembaca yang minimal sudah pernah mengenal Flash, PHP, dan MySQL. Jika Anda belum mengenal Flash, penulis sarankan untuk membaca buku penulis ANDI PRAMONO yang berjudul "*Berkreasi Animasi Dengan Flash MX*" atau "*Berkreasi Animasi Dengan Flash MX Professional 2004*" yang diterbitkan oleh ANDI OFFSET. Bagi Anda yang ingin memperdalam PHP dan MySQL, silahkan membaca buku penulis M. Syafii yang berjudul "*Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL*" atau juga "*Panduan Membuat Aplikasi Berbasis Database (MySQL, PostgreSQL, Oracle) Dengan PHP 5*".

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan untuk penulisan buku selanjutnya. Silahkan kirim

kritik dan saran pembaca ke alamat email
andipramono@telkom.net (Andi) atau syafii@gmail.com
(Syafii).

Malang, 10 Oktober 2004

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1	
PENDAHULUAN	1
1.1 Flash dan Dreamweaver	1
1.2 PHP dan MySQL	2
1.3 Xampp-Web Server	3
1.3.1 Instalasi Xampp-Web Server	4
1.3.2 Tambahan Instalasi untuk NT4/Windows 2000/ Windows XP Professional	6
1.3.3 File PHP Pertama Anda	8
1.3.4 Membuat Alias	9
1.3.5 Membuat User di MySQL	10
BAB 2	
MERANCANG HALAMAN WEB DENGAN FLASH	15
2.1 Membuat Layout	15
2.2 Menambahkan Header	19
2.3 Menambahkan Content	22
2.4 Menambahkan Gambar	23
2.5 Membuat Tombol	25
2.6 Menyisipkan Video Dalam Movie Clip	29
BAB 3	
KREASI HALAMAN WEB	31
3.1 Hyperlink Antar Frame	31
3.2 Menyisipkan Movie Clip	35
3.3 Hyperlink Antar File Flash (swf)	38
3.4 Hyperlink untuk Download File	41
3.5 Memasukkan File Flash dalam Dreamweaver	44

BAB 4	
HIT COUNTER.....	47
4.1 File TXT	48
4.2 Counter.php	48

BAB 5	
MEMBUAT FORM PEMESANAN DAN FORM KOMENTAR.....	53
5.1 Form Pemesanan	53
5.1.1 Membuat Form Pemesanan dengan Dreamweaver	53
5.1.2 Membuat File pesan.php	58
5.1.3 Membuat File Ucapan Terima Kasih	59
5.2 Form Komentar	60
5.2.1 Membuat Formulir Komentar dengan Dreamweaver	62
5.2.2 Membuat File mail.php	64

BAB 6	
MEMBUAT POLLING	67
6.1 Polling.html	70
6.2 Server.php	72
6.3 Suara.php	73
6.4 Index.php	74
6.5 Hasil_poll.php	75

BAB 7	
MEMBUAT BUKU TAMU	81
7.1 View	82
7.2 Insert	85
7.3 Delete	90
7.4 Edit	93
7.5 Search	98
7.6 Waktu Pencarian	104

BAB 8	
TIPS DAN TRIK FLASH.....	109
8.1 Animasi Preloader	109
8.2 Bola Berputar	112

8.3 Efek Shine	116
8.4 Membuat Submenu Button	119
8.5 Membuat Pointer Sendiri	124

BAB 9	
TIPS DAN TRIK PHP	127
9.1 Membuat Alias untuk File Berekstensi PHP	117
9.2 Menampilkan Halaman Autentikasi Pada phpMyAdmin	130
9.3 HTTP Autentikasi dengan PHP	132
9.4 Php dan Port	135
9.5 Interaksi Shell Melalui PHP	139

BAB 1

PENDAHULUAN

Merancang halaman web adalah suatu pekerjaan yang dapat dikatakan susah tapi dapat juga dikatakan mudah. Ada kalanya dikatakan susah karena kita harus teliti dalam mengetikkan perintah-perintah HTML. Satu saja sintaks yang kita ketikkan terlewatkan atau berlebihan huruf dalam penulisan, maka program tersebut tidak akan berjalan. Namun ada kalanya membuat web itu dikatakan mudah jika kita mengerti teknik pembuatannya. Saat ini, telah banyak beredar software di Internet baik yang komersial, trial, dan bahkan yang gratis yang memberikan penawaran untuk pembuatan halaman web. Masing-masing software tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangannya.

Pada kesempatan kali ini, penulis akan mengajak pembaca sekalian untuk merancang halaman web menggunakan software produk dari Macromedia, Inc., yaitu Flash dan Dreamweaver yang juga akan dikombinasikan dengan PHP dan MySQL. Halaman web yang akan dirancang nantinya tidak hanya bekerja secara satu arah saja, di mana pengunjung hanya dapat melihat dan tidak dapat memberi komentar ataupun masukan terhadap isi web itu, melainkan bekerja dua arah. Adapun yang dimaksud dengan dua arah adalah pengunjung dapat memberikan masukan terhadap isi yang terkandung di dalamnya.

1.1 Flash dan Dreamweaver

Macromedia Flash adalah salah satu software dari perusahaan Macromedia, Inc. yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya yang mampu

mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan film kartun, banner iklan, web site, presentasi, game, dan lain sebagainya. Kinerja Flash sendiri juga dapat dikombinasikan dengan program yang lain, misalnya program grafis seperti AutoCAD, Photoshop, dan lain sebagainya. Selain itu Flash juga dapat dikombinasikan dengan bahasa pemrograman seperti ASP, PHP, dan sebagainya. Sampai saat buku ini ditulis, versi Flash yang telah beredar adalah Flash MX 2004 Professional.

Selain Flash, Macromedia juga mengeluarkan product software yang bernama Dreamweaver. Software ini lebih مخصوص untuk pembuatan halaman web secara visual. Anda tidak perlu mengetikkan sintaks-sintaks HTML karena hanya dengan mengklik sana-sini, Anda akan mendapatkan tampilan halaman web yang luar biasa. Pada kesempatan kali ini, Dreamweaver akan kita gunakan untuk mengimpor file Flash (*.swf) dan juga membuat form yang saling terkait dengan file PHP dan MySQL.

1.2 PHP dan MySQL

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis web yang mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan bahasa pemrograman berbasis web yang lain. PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersumber dari Perl. Sedangkan Perl merupakan pengembangan dari bahasa C. Oleh karenanya, struktur pemrograman yang ada di PHP sama dengan yang ada di bahasa C. Melihat bahwa PHP merupakan pengembangan dari bahasa C secara tidak langsung, maka PHP mempunyai banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan. Misalnya, PHP dapat mengakses shell di Linux, mempunyai fungsi yang lengkap berhubungan dengan *networking*. Bahkan Anda dapat membuat webmail sendiri dengan menggunakan PHP. Fungsi yang dimiliki oleh PHP sangat lengkap sehingga Anda tidak perlu membuat fungsi sendiri karena daftar fungsi PHP

yang lengkap menjadikan baris perintah Anda semakin efisien. Kemudahan lain dari PHP ialah PHP mampu berintegrasi dengan berbagai macam jenis database. Database yang paling umum digunakan ialah MySQL.

MySQL ialah database server yang mampu menampung sampai ratusan giga record. Dengan kemampuan tersebut, aplikasi yang Anda buat akan semakin *powerfull* jika digabungkan dengan PHP. Selain itu yang paling penting ialah *cost* yang dibutuhkan untuk menggunakan PHP dan MySQL adalah gratis. Artinya Anda dapat menggunakan, menginstall, dan mendistribusikan tanpa harus membayar lisensi. Selain itu Anda juga dapat membaca manual lengkap tentang PHP atau juga tentang MySQL. Semuanya lengkap tersedia di Internet. Penulis sarankan agar Anda membaca buku berjudul 'Membangun Aplikasi berbasis PHP dan MySQL' jika ingin mendalami PHP dan MySQL secara serius.

1.3 XAMPP-Web Server

Untuk mempelajari PHP dan MySQL Anda harus bersusah payah menginstall PHP dan MySQL. Untuk menginstall PHP, Anda harus mengkonfigurasi registry, kemudian jika ingin menggunakan Apache sebagai webserver, Anda harus menginstall dan melakukan konfigurasi lagi. Tapi semua itu dapat saja Anda lakukan dengan cara manual yaitu menginstallnya satu persatu. Di dalam file instalasi pada masing-masing paket (PHP, MySQL, Apache), terdapat file README yang dapat Anda baca sebagai panduan instalasi. Khusus bagi Anda yang menginginkan cara instan dan cepat, Anda dapat menggunakan program bantu seperti PHPTriad, EasyPHP, atau juga XAMPP yang digunakan dalam buku ini. Program bantu tersebut sebenarnya berisi 4 bundel aplikasi yaitu PHP, MySQL, Apache dan PHPMyAdmin. Program bantu tersebut sebenarnya mempermudah kita untuk menginstall karena memberikan

langkah instalasi yang mudah, semudah Anda menginstall program yang ada di Windows.

Untuk program bantu yang ketiga, yaitu XAMPP, program ini selalu di-update setiap sesuai dengan versi terbaru dari Apache, PHP, MySQL, dan PHPMyAdmin. Anda dapat download XAMPP di <http://optusnet.dl.sourceforge.net/sourceforge/XAMPP/>. Versi yang penulis gunakan ialah XAMPP versi 1.4.2 rc1 untuk win 32. Komposisi paket di dalam bundel XAMPP ialah:

Tabel 1.1 Bundel XAMPP

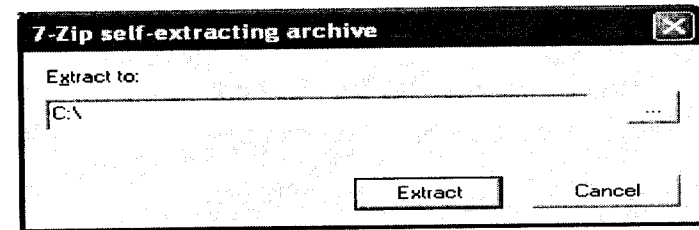
Paket	Versi
Apache	2.0.49
MySQL	4.0.18
PHP	4.3.6 RC2 + PEAR
mod_PHP	4.3.6 RC2
MiniPerl	5.8.0
SQLite	2.8.11
PHPMyAdmin	2.5.6
ADODB	4.21

Untuk kebutuhan hardware (System Requirements):

1. 64 MB RAM (recommended)
2. 86 MB free Fixed Disk
3. Windows 98, ME, XP Home
4. Windows NT, 2000, XP Professional (Recommended)

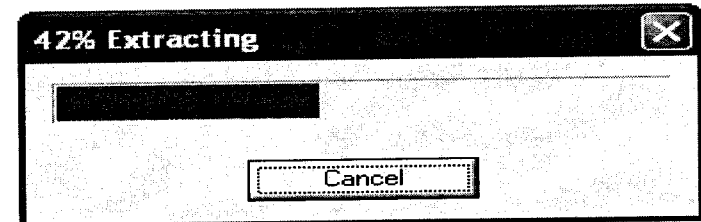
1.3.1 Instalasi XAMPP-Web Server

Copy file XAMPPbasic-win32-1.4.2rc1 ke drive C missalnya. Setelah itu double klik file tersebut. Selanjutnya proses instalasi akan ditunjukkan seperti pada gambar-gambar berikut:



Gambar 1.1 Menentukan Tujuan Ekstrak

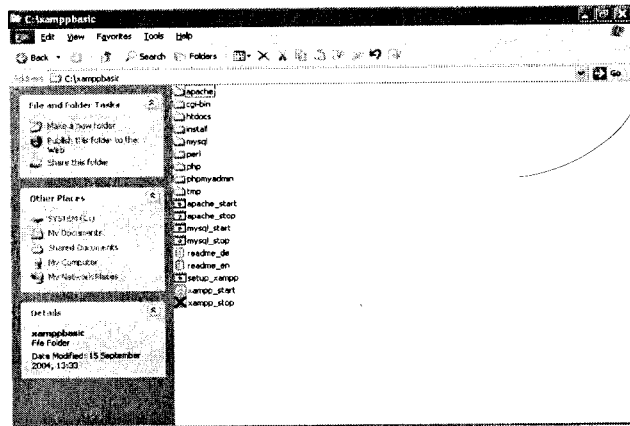
Jika Anda ingin install pada drive lain, Anda dapat merubahnya. Tapi yang perlu Anda ingat adalah Anda tidak boleh memilih folder yang mengandung spasi. Misalnya Anda ekstrak di C:\Program Files\XAMPP. Jangan diekstrak pada folder yang menggunakan spasi atau jika ingin aman ekstrak di C:\XAMPP. Pada Gambar 1.1 Anda kosongi, dalam artian Anda biarkan diekstrak di C:\, maka secara otomatis akan terbentuk folder XAMPP. Dalam proses ekstrak, mungkin di komputer Anda akan terasa hang ketika sudah mencapai 42 %. Sebaiknya Anda tunggu saja sampai proses selesai.



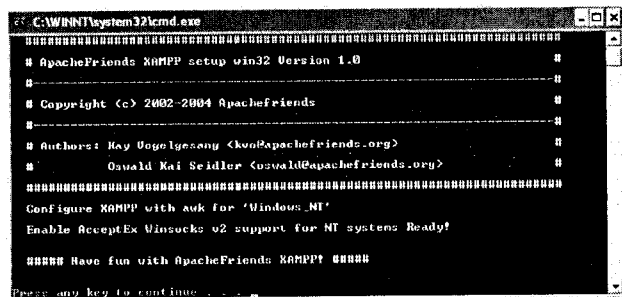
Gambar 1.2 Progress Bar

Setelah proses ekstrak selesai, program XAMPP sekarang berada di C:\XAMPP. Buka folder tersebut.

Setelah diekstrak dan tampak seperti Gambar 1.3, klik file setup_XAMPP. Tunggu proses instalasi sampai selesai, sebagai tanda proses instalasi sudah selesai akan tampil Press any key to continue. Tekan sembarang tombol dan Window akan menutup.



Gambar 1.3 C:\XAMPP

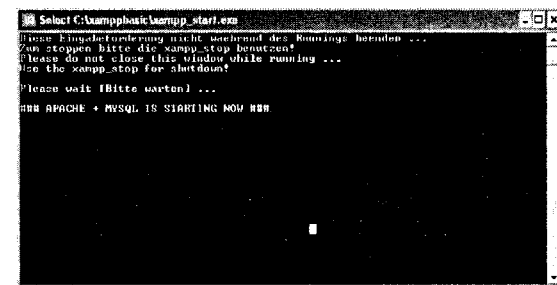


Gambar 1.4 Instalasi Berhasil

1.3.2. Tambahan Instalasi untuk NT4/Windows 2000/Windows XP Professional

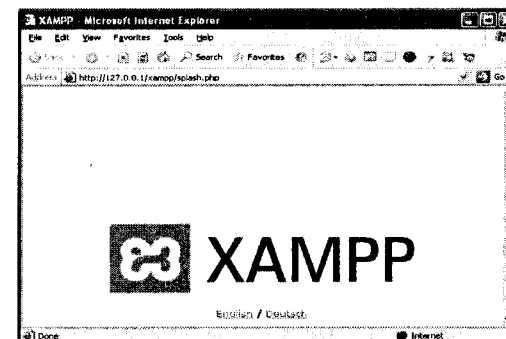
Khusus untuk Windows NT4, w2k, dan winxp pro, setelah Anda melalui proses instalasi seperti di atas. Masuk ke direktori C:\XAMPPbasic\apache. Kemudian double klik file apache_installservice.bat. Gunanya ialah agar Apache dapat berjalan secara otomatis ketika komputer dibooting. Nanti Anda dapat mengeceknya di Control Panel → Administrative Tools → Services. Untuk MySQL, masuk ke direktori C:\XAMPPbasic\MySQL, double klik file MySQL_installservice.bat.

Kembali lagi ke gambar 1.3, untuk menjalankan XAMPP klik saja file XAMPP_start.exe sedangkan untuk mematikan service XAMPP, klik XAMPP_stop.exe. Ketika XAMPP sudah dijalankan, maka secara otomatis akan berjalan 3 macam service yang pertama Apache, PHP, dan MySQL. Untuk mengecek apakah service XAMPP sudah sukses diinstall dan dijalankan ketika Anda mengklik XAMPP_start.exe, tampilan window harus seperti gambar 1.5 berikut.

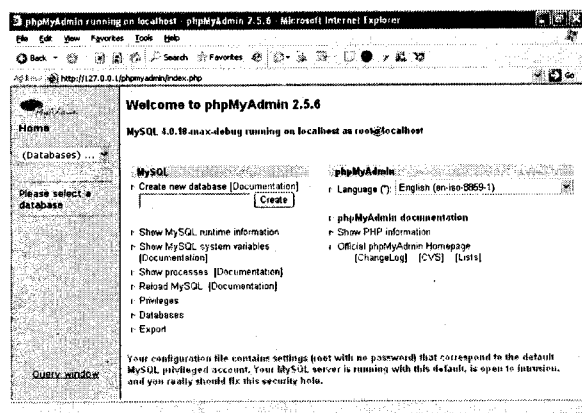


Gambar 1.5 XAMPP running

Jika selain tampilan tersebut atau terdapat beberapa pesan kalimat di bawah **### APACHE + MYSQL IS STARTING NOW ###**, maka konfigurasi salah. Tetapi karena merupakan fresh instalasi, maka tidak akan tampil pesan lain seperti gambar 1.5. Jika sebelumnya Anda sudah menginstall Apache, maka sebaiknya stop dulu service-nya dan jalankan saja XAMPP, agar tidak bentrok.

Gambar 1.6 <http://127.0.0.1>

Jika di browser, Anda ketikkan <http://127.0.0.1> dan hasilnya tampak seperti gambar 1.6, maka proses instalasi berjalan dengan sukses. Anda dapat mencoba menu-menu yang ditawarkan oleh XAMPP. Tapi yang pasti untuk melakukan administrasi MySQL, penulis tidak mengajarkan untuk melakukannya dengan menggunakan command line atau berbasis dos, karena XAMPP telah menyediakan PHPMYAdmin. Versi yang digunakan ialah 2.5.6, merupakan versi yang lumayan baru. Untuk mengakses PHPMYAdmin ketikkan di browser, <http://127.0.0.1/PHPMYAdmin>.



Gambar 1.7 <http://127.0.0.1/PHPMYAdmin>

Untuk memahami dengan benar bagaimana menggunakan PHPMYAdmin dan dasar-dasar membangun database dengan PHPMYAdmin silahkan membeli buku berjudul *'Membangun Aplikasi Berbasis PHP MySQL'* karangan M. Syafii.

1.3.3 File PHP Pertama Anda

Home direktori untuk file-file PHP Anda terletak di `c:\XAMPP\htdocs`. Jadi nantinya untuk file-file PHP Anda, harus Anda letakkan di direktori tersebut. Sebagai contoh awal buat direktori bernama belajar di bawah direktori `c:\XAMPP\htdocs`. File PHP pertama kita adalah untuk

menampilkan fungsi PHP. Untuk text editor Anda dapat menggunakan text editor apapun asalkan file harus ber-ekstensi PHP. Dalam penulisan buku ini, penulis menggunakan textpad.

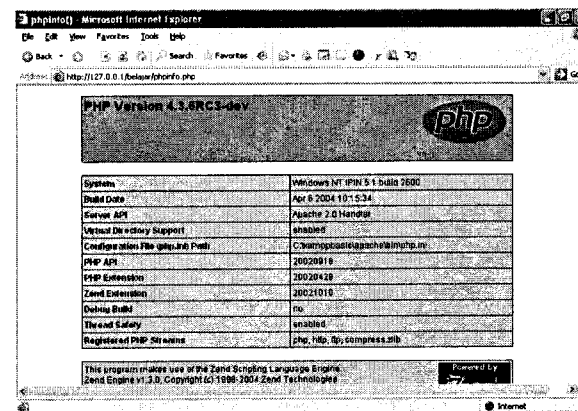
Jika Anda sudah install textpad, maka buka textpad dan ketikkan script berikut.

```

<?
PHPinfo();
?>

```

Simpan di `c:\XAMPP\htdocs\belajar\` dan beri nama file `PHPinfo.PHP`. untuk menjalankan file pertama Anda, ketikkan di browser <http://127.0.0.1/belajar/PHPinfo.PHP>.



Gambar 1.9 <http://127.0.0.1/belajar/PHPinfo.PHP>

1.3.4 Membuat Alias

Agar dapat dieksekusi, file PHP kita harus diletakkan di `c:\XAMPP\htdocs`. Jika Anda membangun sebuah website yang komplit dengan berbasis database tentunya drive C Anda akan penuh dengan file website Anda. Atau jika file PHP Anda tidak terletak di drive `c:\XAMPP\htdocs` dan Anda tidak ingin memindahkan semua file Anda ke drive tersebut, terdapat solusi untuk tetap bisa mengeksekusi

semua file PHP meskipun tidak terletak di drive c:\XAMPP\htdocs. Fasilitas ini adalah cara untuk membuat alias yang harus dikonfigurasi di webserver Apache. Misalnya file PHP Anda terletak di E:\my document perjuangan\pii\buku\Flash&PHP\source code dan alias yang akan kita gunakan bernama PHP, cara mengaksesnya ialah dengan mengetikkan di browser <http://127.0.0.1/PHP>. Cara tersebut berarti url <http://127.0.0.1/PHP> sebenarnya membuka alamat E:\my document perjuangan\pii\buku\Flash&PHP\source code. dengan cara alias ini, Anda tidak perlu lagi copy semua file PHP Anda ke dalam c:\XAMPP\htdocs.

Untuk membuat alias, silahkan buka file C:\XAMPP\basic\apache\conf\httpd.conf.

Tambahkan baris perintah:

```
Alias /PHP/ "E:/my document
perjuangan/pii/buku/Flash&PHP/source code/"

<Directory "E:/my document
perjuangan/pii/buku/Flash&PHP/source code/">
    Options Indexes MultiViews
    AllowOverride None
    Order allow,deny
    Allow from all
</Directory>
```

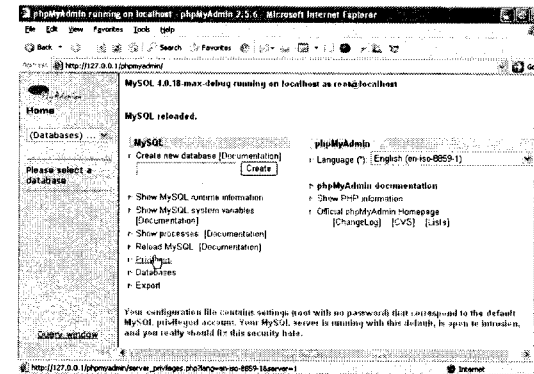
Jangan lupa untuk menyimpannya, kemudian jalankan lagi XAMPP.

1.3.5 Membuat User di MySQL

User yang pasti di MySQL ialah user bernama root dan tidak mempunyai password. User bernama root ini mempunyai akses tak terbatas artinya user root ini seperti administrator di Windows NT atau root untuk linux. Usahakan untuk menghindari penggunaan user root ini. Sebaiknya jangan pernah menggunakan user root karena

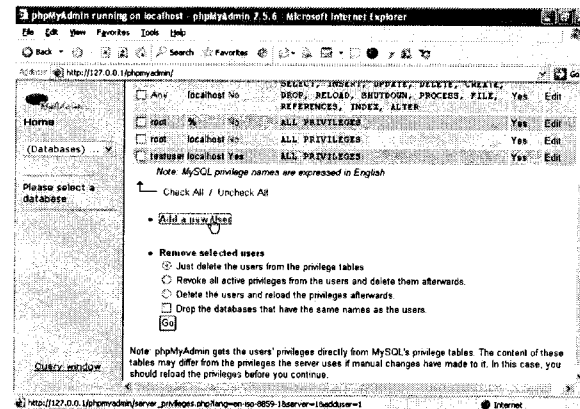
alasan keamanan, sangat tidak disarankan. Untuk membuat user selain root langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Buka <http://127.0.0.1/PHPPMyAdmin>. Klik Link Privileges.



Gambar 1.10 Link Privileges

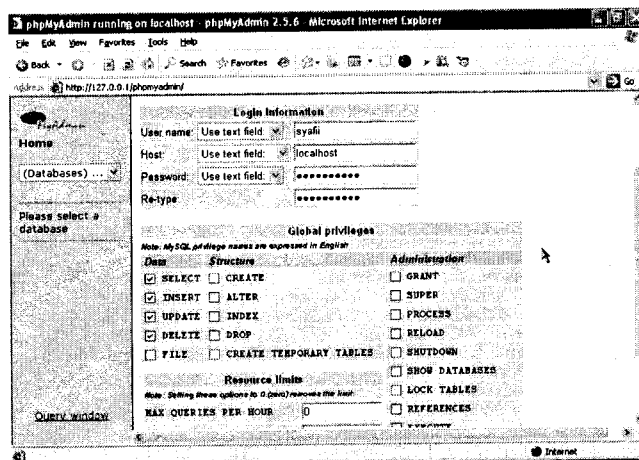
Link privileges tersebut nantinya akan mengarah ke halaman administrasi user. Perhatikan Gambar 1.10, di atas link Privileges terdapat link reload MySQL. Nanti setelah melakukan perubahan terhadap hak akses user, klik link tersebut karena dengan klik link tersebut artinya sama dengan merestart MySQL.



Gambar 1.11 Add a new User

Untuk menambah user baru, klik link Add a new User. Pada Gambar 1.11, selain terdapat link untuk menambah user, pada bagian atas yang berbentuk tabel-tabel merupakan daftar user beserta hak akses yang dimiliki. Sehingga untuk mengecek apakah user yang telah dibuat sudah masuk ke database Anda dapat dilihat pada halaman web tersebut di atas atau di bawah link Add a new User terdapat link untuk menghapus user. Anda tinggal memilih user mana saja yang ingin dihapus.

Pada bagian ini Anda harus berhati-hati dan harus berpikir bijak dalam penentuan hak akses. Jika Anda menambah user untuk keperluan website Anda, Anda harus bisa memilah-milah bagian mana dari website yang hanya membutuhkan user yang mampu untuk melakukan perintah delete atau bagian mana dari website yang hanya menampilkan isi database dengan perintah select. Merujuk pada Gambar 1.12, user name ialah nama dari user, dalam contoh di atas ialah syafii. Host ialah komputer yang diperbolehkan mengakses MySQL, untuk lebih aman MySQL hanya bisa diakses dari localhost saja. Yang terakhir, password ialah text box untuk memasukkan password. Isikan password dan jangan dikosongi.



Gambar 1.12 Menambah User Baru

Di bawahnya lagi terdapat opsi untuk menentukan user bernama syafii mempunyai hak akses sebatas apa. Seperti dicontohkan pada gambar 1.12 di atas, user bernama syafii mempunyai hak akses untuk melakukan perintah sql select, insert, update, dan delete. Jika sudah, klik button Go pada bagian paling bawah. Setelah itu reload MySQL.

Nantinya dalam penggunaan database MySQL, hanya user bernama syafii saja yang dipergunakan.

BAB 2

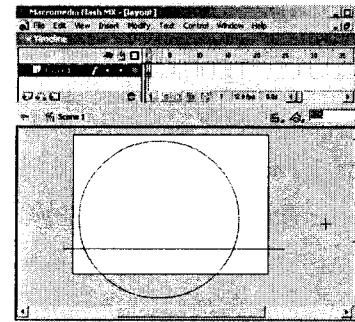
MERANCANG HALAMAN WEB DENGAN FLASH

Salah satu daya tarik halaman web adalah tampilan layout. Jika kita mendesainnya dengan penuh kreativitas dan keindahan, pengunjung akan betah untuk singgah lama-lama di halaman Anda. Namun sebaliknya jika desain yang Anda buat terkesan seadanya, pengunjung akan merasa bosan berlama-lama di depan situs Anda.

Kita membutuhkan Flash untuk pembuatan layout pada halaman web. Layout halaman yang akan kita rancang pada kesempatan kali ini tidak terlalu rumit agar proses pembelajaran kita menjadi lebih cepat dan tepat sasaran. Kita akan mendesain layout yang terkesan sederhana namun tidak menimbulkan kesan seadanya.

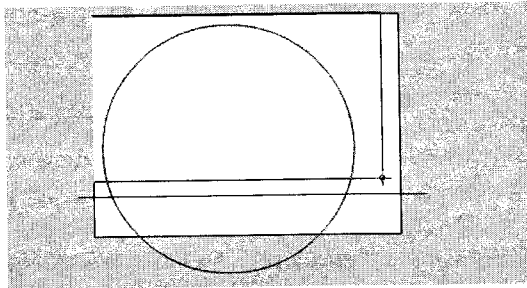
2.1 Membuat Layout

1. Buka program Flash Anda.
2. Buatlah lingkaran besar dengan ukuran yang melebihi stage.



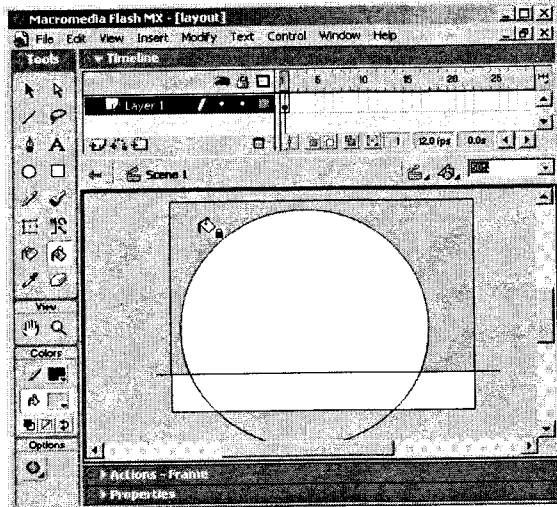
Gambar 2.1 Lingkaran Besar dan Garis Horisontal

3. Buatlah juga garis horizontal yang berada di bawah lingkaran.
4. Buatlah persegi panjang dari ujung kiri atas stage hingga kanan batas garis horizontal.



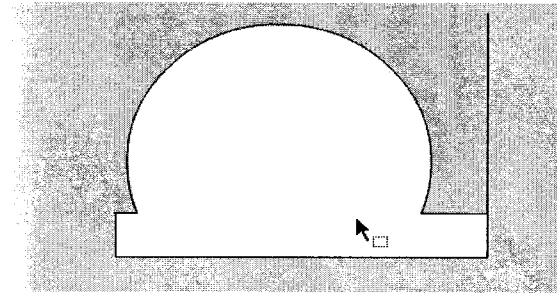
Gambar 2.2 Membuat Persegi Panjang

5. Aktifkan **paint bucket** dan isilah setengah lingkaran bagian luar dengan warna orange (#FFCC33).



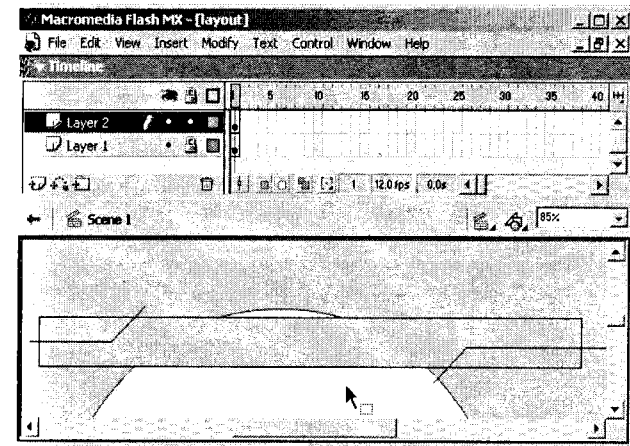
Gambar 2.3 Memberi Warna Pada Bagian Luar Lingkaran

6. Hilangkan semua garis luar (outline) kecuali bagian dalam lingkaran.



Gambar 2.4 Menghilangkan Garis yang Tidak Digunakan

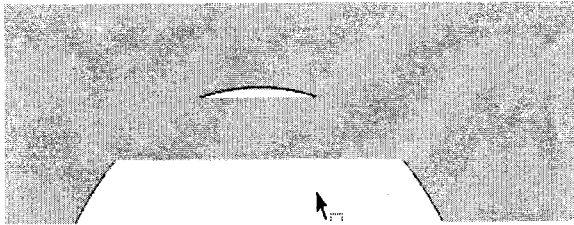
7. Tambahkan layer baru.
8. Dalam layer baru tersebut, buatlah persegi panjang yang berada di atas lingkaran dengan menggunakan warna dalam (fill color) biru (#4C60C2).
9. Buatlah batas dengan membuat garis horizontal dan diagonal seperti Gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2.5 Membuat Persegi Panjang dan Batas-Batas

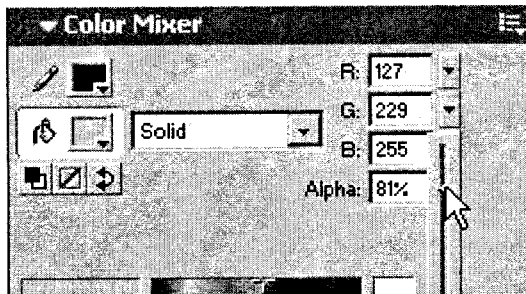
10. Hilangkan warna yang berada di sisi kiri atas garis batas.





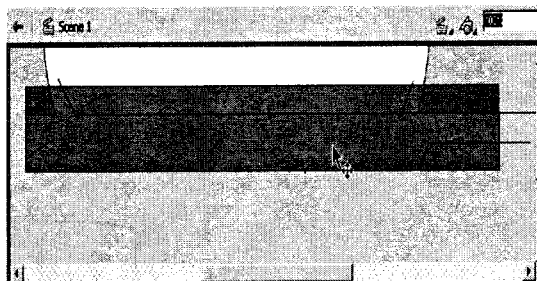
Gambar 2.6 Menghilangkan Garis yang Tidak Digunakan

11. Seleksi persegi yang telah Anda lubangi tersebut.
12. Aktifkan **panel color mixer**.
13. Pada **alpha** Anda, geser hingga mencapai 81%.



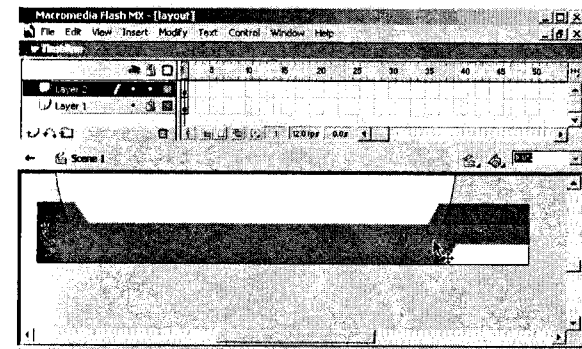
Gambar 2.7 Alpha Pada Color Mixer

14. Buatlah persegi panjang yang berada di sisi bawah lingkaran.
15. Buatlah garis batas berupa garis horizontal dan diagonal seperti Gambar 2.8 di bawah ini.



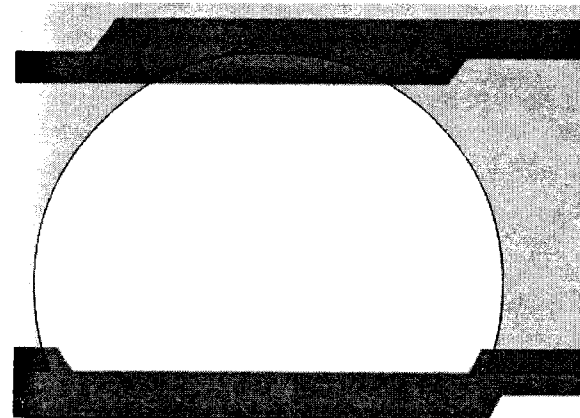
Gambar 2.8 Membuat Persegi Panjang dan Batas-Batasnya

16. Hilangkan warna yang berada di tengah dan bagian bawah garis batas.



Gambar 2.9 Menghilangkan Garis Luar Beserta Batas-Batasnya

17. Selesai sudah Anda membuat tampilan layout.



Gambar 2.10 Tampilan Sementara Layout

2.2 Menambahkan Header

Hampir semua tampilan halaman web menggunakan header untuk mempercantik dan juga memperjelas pemilik web tersebut. Layout yang telah kita buat akan kita tambah header. Berikut adalah langkah-langkahnya.

1. Buka file layout halaman web Anda.
2. Tambahkan layer baru.
3. Buatlah tulisan "ARSMITEK" dengan jenis font *CType*.
4. Tekan **Ctrl + B** dua kali pada teks yang baru saja Anda buat.
5. Aktifkan **free transform tool** dan buatlah miring ke kanan tulisan tersebut.



Gambar 2.11 Teks Yang Ditransformasikan Bentuknya

6. Letakkan objek yang berupa teks tersebut di tengah-tengah garis horizontal di atas.



Gambar 2.12 Meletakkan Teks Pada Persegi Panjang Atas

7. Buatlah persegi panjang secara horizontal dengan ketebalan yang sangat tipis sehingga terkesan seperti garis.
8. Letakkan di atas tulisan ARSMITEK.



Gambar 2.13 Memberikan Sentuhan Garis

9. Ketikkan huruf "AR" dengan jenis font *Arial* warna merah (#FF0000).
10. Seleksi huruf A dan ganti jenis fontnya dengan *Acropolis*.

11. Akan terjadi perbedaan ketebalan terhadap kedua jenis font tersebut, di mana font *Arial* lebih tebal disbandingkan font *Acropolis*.



Gambar 2.14 Mengetikkan Huruf yang Berbeda Jenis Fontnya

12. Tekan **Ctrl + B** dua kali pada font tersebut.
13. Seleksi objek yang berupa teks huruf R tersebut.
14. Aktifkan **free transform tool** dan buatlah lebih ramping.
15. Aturlah proporsinya hingga tampak seimbang dengan objek A.



Gambar 2.15 Mengubah Tampilan Huruf R

16. Buatlah garis vertikal dengan warna hitam.



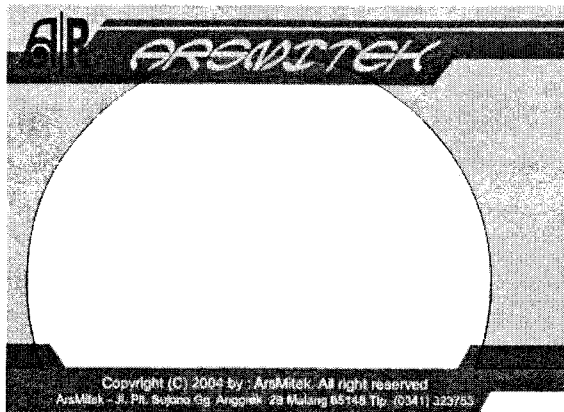
Gambar 2.16 Menyisipkan Garis Vertikal di Antara Kedua Huruf

17. Letakkan objek yang baru Anda buat di sisi kiri atas layout.



Gambar 2.17 Tampilan Header

18. Tambahkan tulisan yang berisi hak cipta pada kotak di bagian bawah.

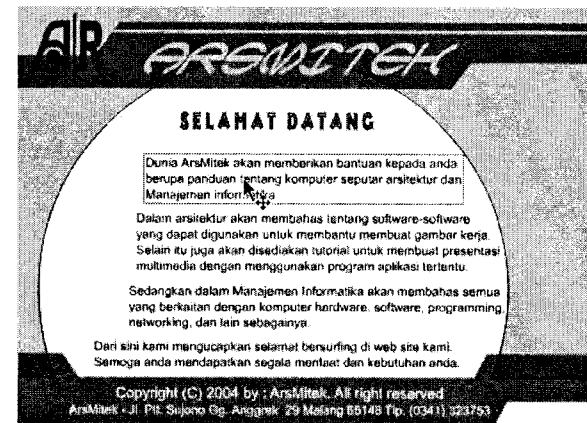


Gambar 2.18 Tampilan Layout Setelah Diberi Sentuhan Header

2.3 Menambahkan Content

1. Buatlah layer baru untuk content halaman web Anda.
2. Aktifkan **Text Tool** dan buatlah tulisan SELAMAT DATANG dengan menggunakan jenis font *Ashley Inline*.
3. Tekan **Ctrl + B** dua kali untuk *break apart* teks tersebut. Tidak semua user memiliki jenis font tersebut, oleh karena itu kita perlu mengubahnya menjadi objek. Selain huruf, *break apart* juga dapat dilakukan pada gambar, symbol, dan lainnya.

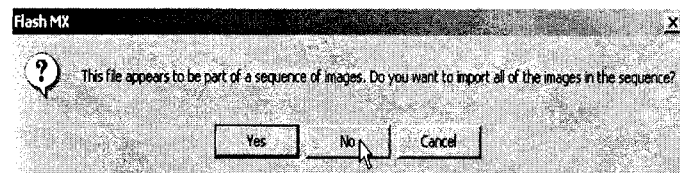
4. Buatlah teks dengan menggunakan jenis font yang standar, misal Arial untuk mengisi tampilan halaman web Anda.



Gambar 2.19 Menambahkan Content Berupa Teks

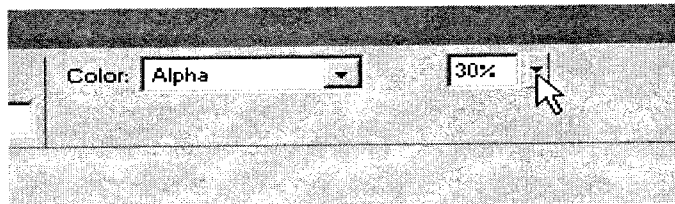
2.4 Menambahkan Gambar

1. Tambahkan layer baru.
2. Pilih menu **File * Import**.
3. Pilih salah satu file gambar yang ingin Anda masukkan.
4. Tekan tombol **Open**.
5. Jika dalam folder tempat Anda mengambil gambar terdapat lebih dari 1 gambar, Anda akan disuguhi dialog box, apakah Anda akan memasukkan semua file gambar. Tekan tombol **No**.



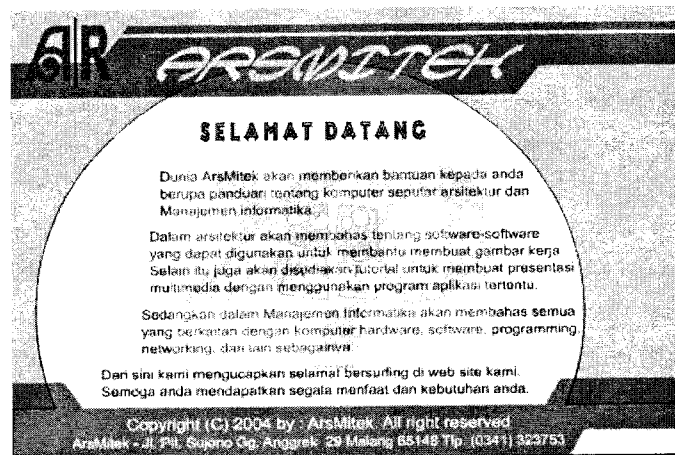
Gambar 2.20 Dialog Box

6. Gambar akan menutupi teks. Tapi jangan khawatir karena kita akan menjadikannya sebagai background. Klik sekali gambar tersebut.
7. Tekan **F8** pada keyboard Anda untuk convert objek menjadi simbol.
8. Pilih **Graphic** dan tekan **OK**.
9. Aktifkan **Panel Properties**.
10. Pada **Color Style** Anda, pilih **Alpha** dan **Alpha Amount 30 %**.



Gambar 2.21 Alpha Pada Panel Properties

11. Kini tampilan teks tidak tertutup lagi oleh gambar.



Gambar 2.22 Gambar yang dijadikan Background

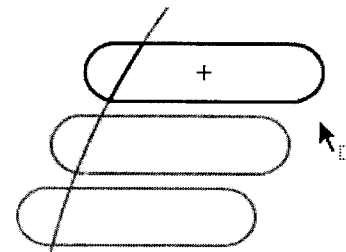
2.5 Membuat Tombol

1. Tambahkan layer baru.
2. Aktifkan **Rectangle Tool**.
3. Klik **Round Rectangle Radius**.
4. Ketikkan angka 9.
5. Buatlah persegi panjang sehingga membentuk Gambar 2.23 berikut ini.



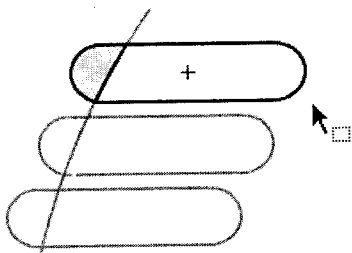
Gambar 2.23 Membuat Kapsul

6. Letakkan pada bagian sisi kiri.
7. Copy objek tersebut sebanyak 6 copy sehingga sekarang Anda memiliki 7 buah kapsul.
8. Copy juga garis lingkaran.
9. Sembunyikan semua layer kecuali layer paling atas yang berupa kapsul.
10. Letakkan kapsul-kapsul tersebut sehingga mengikuti arah.



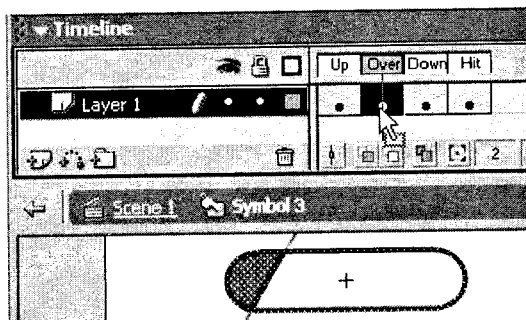
Gambar 2.24 Menempatkan Kapsul-Kapsul Mengikuti Arah

11. Aktifkan Paint Bucket.
12. Warnai sisi sebelah kiri dengan warna orange (#FFCC33).



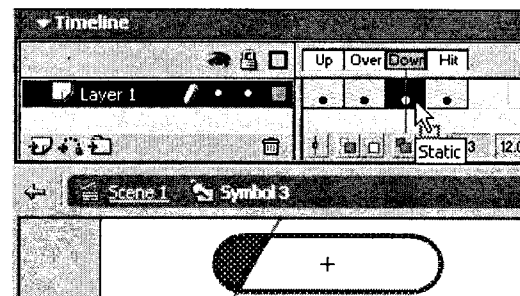
Gambar 2.25 Memberi Warna Pada Bagian Sisi Kiri

13. Seleksi kapsul paling atas tersebut beserta warnanya.
14. Tekan **F8** pada keyboard Anda * pilih **Button** dan tekan **OK**.
15. Double klik kapsul yang telah dikonvert ke **Button**.
16. Tekan F6 pada keyboard Anda sebanyak 3 kali sehingga keempat layer (Up, Over, Down, dan Hit) button terdapat keyframe.
17. Klik pada frame **Over**.
18. Ganti warna sebelah kiri dengan warna biru (#4C60C2).



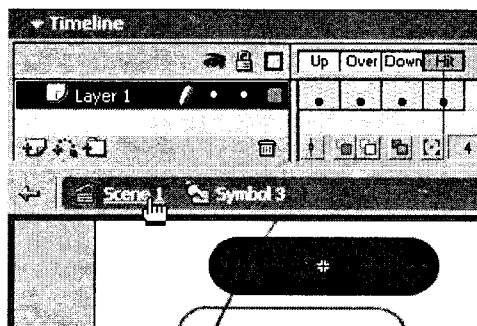
Gambar 2.26 Mengganti Warna Biru Pada Over

19. Klik pada frame **Down**.
20. Ganti warna sebelah kiri dengan warna merah (#FF0000).



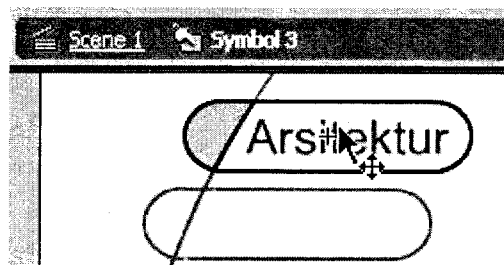
Gambar 2.27 Mengganti Warna Pada Down

21. Klik sekali pada frame **Hit**.
22. Beri warna pada semua bagian dalam kapsul.



Gambar 2.28 Memberikan Warna Pada Semua Bagian Dalam

23. Tambahkan layer.
24. Buatlah teks warna merah (#FF0000) dengan tulisan **Arsitektur**.



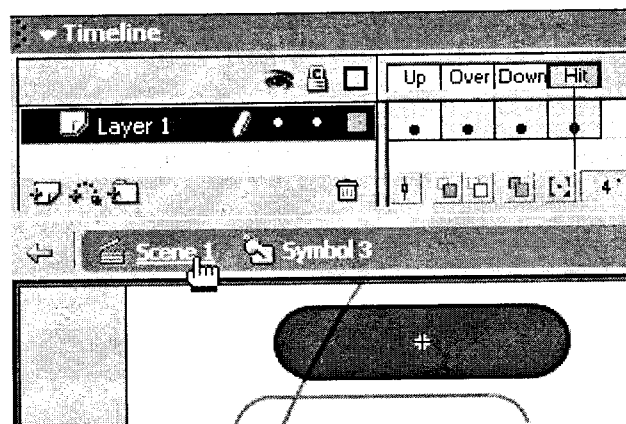
Gambar 2.29 Memberikan Tulisan Pada Layer Baru

25. Tekan **F6** 2 kali pada keyboard untuk menambah keyframe pada frame **Over** dan **Down**.
26. Klik sekali pada frame **Over**.
27. Ganti warna merah dengan warna biru (#4C60C2).



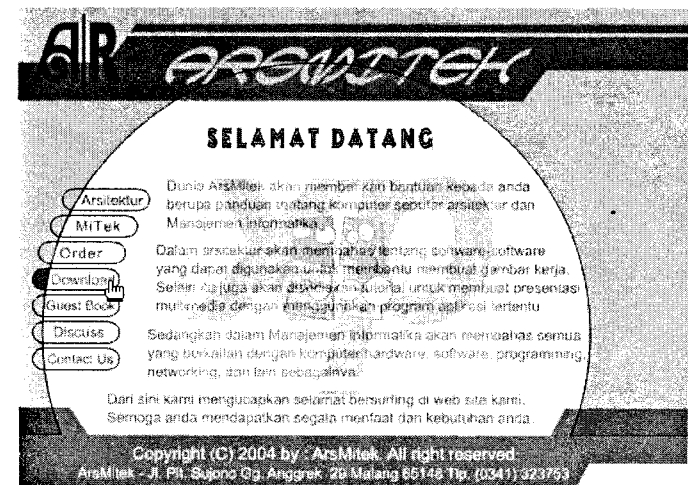
Gambar 2.30 Mengganti Tulisan Dengan Warna Biru

28. Kembalilah ke scene awal dengan klik sekali **Scene 1**.



Gambar 2.31 Kembali Ke Scene Awal

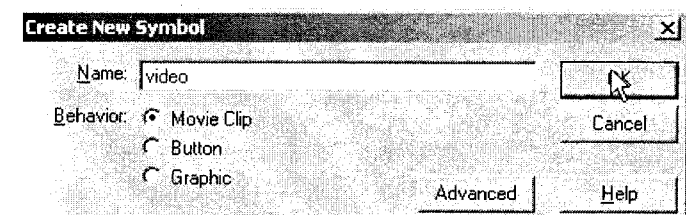
29. Lakukan pada semua kapsul untuk dijadikan tombol.



Gambar 2.32 Tampilan Halaman Setelah Ditambah Tombol

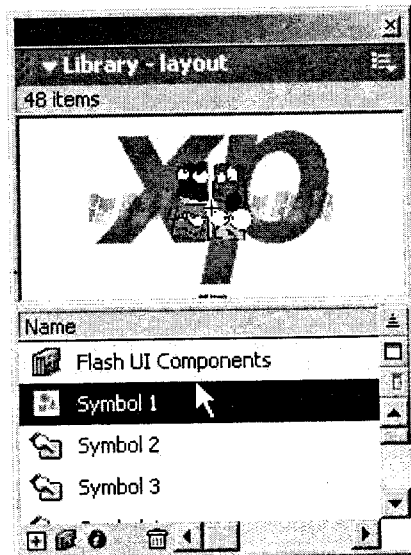
2.6 Menyisipkan Video dalam Movie Clip

1. Pilih menu **Insert * New Symbol** atau tekan **Ctrl + F8**.
2. Pilih **Movie Clip**.
3. tekan **OK**.



Gambar 2.33 Membuat Symbol Baru

4. Pilih menu **File * Import**.
5. Pilih file video yang ingin Anda masukkan.
6. Tekan tombol **Open**.
7. Kembali ke scene awal dengan klik **Scene 1**.



Gambar 2.34 Panel Library

Anda tidak akan menemukan tampilan video tersebut di dalam stage karena telah tersimpan di library. Jika Anda ingin melihat tampilannya, Anda dapat membukanya di library dengan menekan tombol **Ctrl + L**.

BAB 3

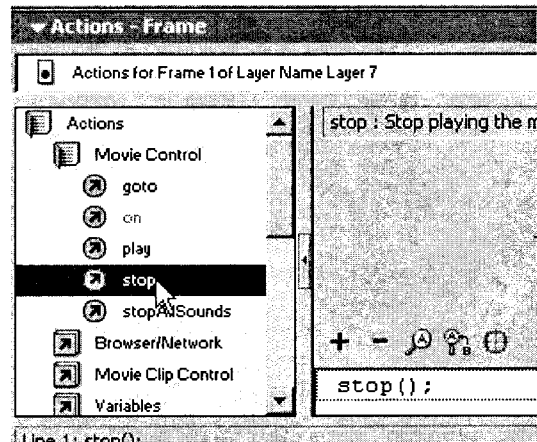
KREASI HALAMAN WEB

Setelah kita membuat tampilan layout halaman web beserta isinya pada bab sebelumnya, berarti Anda telah menguasai bagaimana teknik pembuatan halaman web. Pada bab ini kita akan bermain-main dengan halaman web yang telah kita buat. Permainan saling memadukan inilah yang kita namakan kreasi. Pada bab ini penulis akan memberi panduan bagaimana membuat halaman web yang terkait satu dengan yang lain dengan sebuah perantara.

3.1 Hyperlink Antar Frame

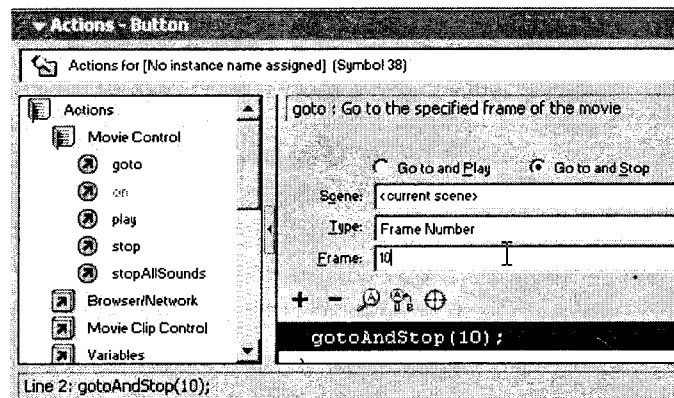
Website adalah sekumpulan halaman web di mana satu halaman terkait dengan halaman yang lain. Tampilan antar satu halaman dengan halaman yang lain ini dapat Anda lakukan dalam satu scene ataupun berbeda scene, atau bahkan berbeda file Flash (swf). Sekarang kita akan membuat tampilan untuk halaman ARSITEKTUR di mana halaman ini masih terdapat dalam satu scene dengan halaman selamat datang. Berikut adalah langkah-langkahnya.

1. Buka file Anda yang berisi tampilan layout.
2. Klik sekali pada frame 1 layer paling atas.
3. Aktifkan **Panel Actions**.
4. Pilih **Actions * Movie Control * double klik stop**.



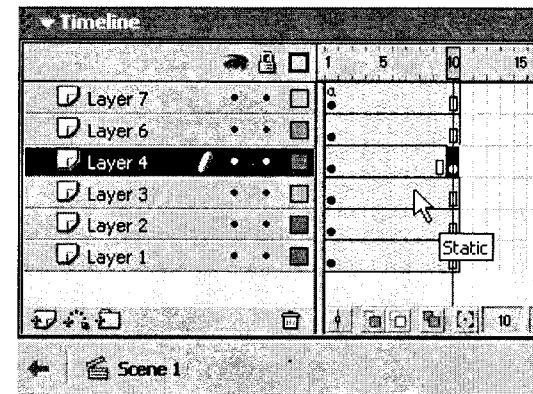
Gambar 3.1 Perintah untuk Berhenti

5. Klik tombol *Arsitektur*.
6. Pilih **Actions * Movie Control * double klik goto**.
7. Pilih **Go to and Stop**.
8. Pada *frame* ketikkan 10.



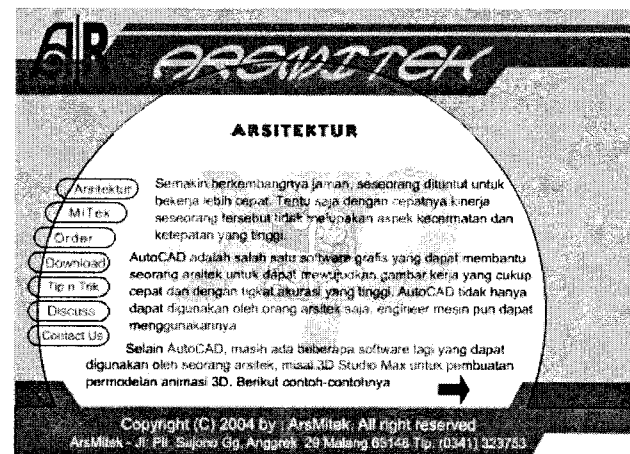
Gambar 3.2 Perintah untuk Menuju Frame 10

9. Klik kanan pada seluruh frame 10 * **Insert Frame**.
10. Klik kanan pada frame 10 layer 4 yang berisi teks * **Insert Key Frame**.



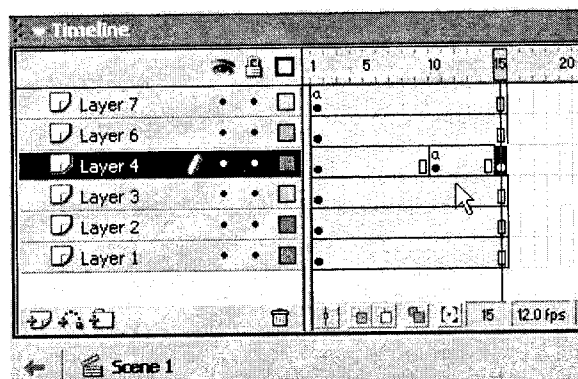
Gambar 3.3 Menyisipkan Key Frame Pada Frame 10

11. Klik sekali pada frame 10 layer 4.
12. Aktifkan **Panel Actions**.
13. Pilih **Actions * Movie Control * double klik stop**.
14. Ganti semua tampilan berita yang ada pada halaman selamat datang dengan berita seputar arsitektur.
15. Buatlah tanda panah kecil dan letakkan di bagian bawah halaman (lihat Gambar 3.4).



Gambar 3.4 Tampilan Halaman Arsitektur

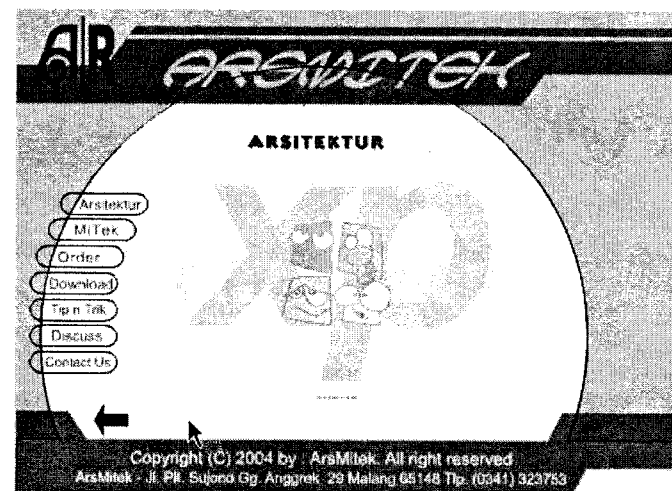
16. Seleksi tombol tersebut.
17. Kita akan mengkonvert tanda panah tersebut menjadi tombol. Tekan **F8** pada keyboard Anda * pilih **Button** * dan tekan **OK**.
18. Klik sekali tombol yang berbentuk tanda panah tersebut.
19. Pilih **Actions** * **Movie Control** * double klik **goto**.
20. Pilih **Go to and Stop**.
21. Pada *frame* ketikkan 15.
22. Klik kanan pada seluruh frame 15 * **Insert Frame**.
23. Klik kanan pada frame 15 layer 4 * **Insert Key Frame**.



Gambar 3.5 Menisipkan Key Frame pada Frame 15

22. Hilangkan tampilan berita seputar arsitektur, kecuali tulisan judul dan tanda panah.
23. Aktifkan **Panel Actions**.
24. Pilih **Actions** * **Movie Control** * double klik **stop**.
25. Klik sekali tombol yang berbentuk tanda panah.
26. Anda akan mendapatkan perintah **Go to and Stop** ke frame 15 pada panel action. Ganti angka 15 dengan angka 10. Jadi tombol ini akan mengantar Anda untuk menuju ke frame 10.

27. Pindah letak tandah panah menuju sisi kiri dan putar arahnya sejauh 180°.

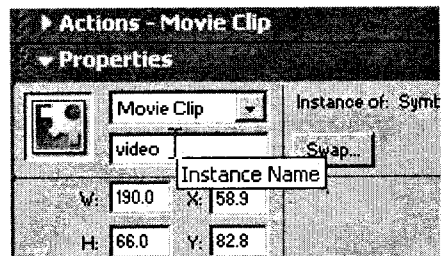


Gambar 3.6 Halaman Untuk Meletakkan Movie Clip

Pada halaman ini, kita akan isi movie clip yang berisi file video beserta tombol-tombol untuk memainkan, menghentikan, dan mematikan suara.

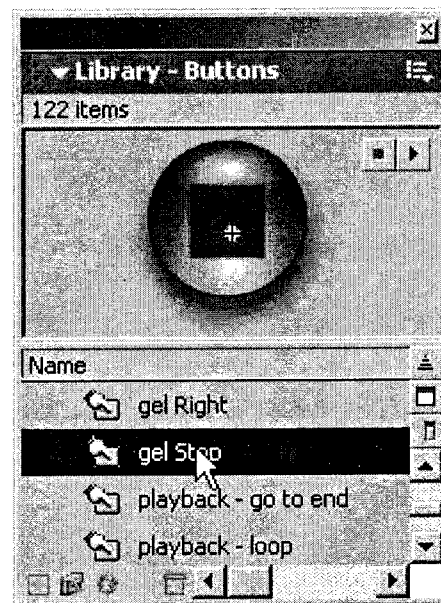
3.2 Menyisipkan Movie Clip

1. Aktifkan panel **Library** Anda.
2. Drag movie clip yang berisi file video tersebut ke dalam stage.
3. Double klik movie clip yang baru saja Anda masukkan.
4. Pada frame 1 Anda, beri perintah stop (**Actions** * **Movie Control** * double klik **stop**).
5. Kembali ke **Scene 1**.
6. Aktifkan panel **Properties**.
7. Pada Instance Name Anda, ketikkan **video**.



Gambar 3.7 Mengetikkan Instance Name Pada Panel Properties

8. Masukkan tombol dengan memilih menu **Window * Common Libraries * Buttons**.
9. Masukkan 3 tombol play, stop, dan pause dengan *drag* dari panel menuju stage.

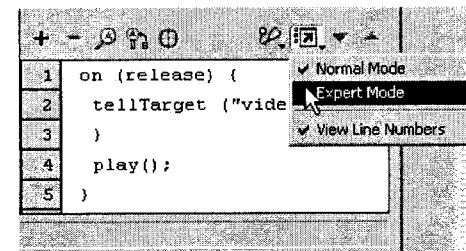


Gambar 3.8 Common Libraries

10. Klik sekali tombol play.
11. Pada panel actions Anda pilih **Deprecated * Actions * Telltarget**

12. Ketikkan nama movie clip sasaran, yaitu **video**.
13. Masih dalam panel Actions Anda pilih **Actions * Movie Control * double klik play**.
14. Pada **View Option** Anda, pilih expert mode dan Anda akan mendapatkan script seperti di bawah ini.

```
on (release) {
    tellTarget ("video") {
    }
    play();
}
```



Gambar 3.9 View Option Expert Mode

15. Hilangkan tanda kurung kurawal yang berada di tengah-tengah sehingga Anda dapatkan kode seperti berikut.

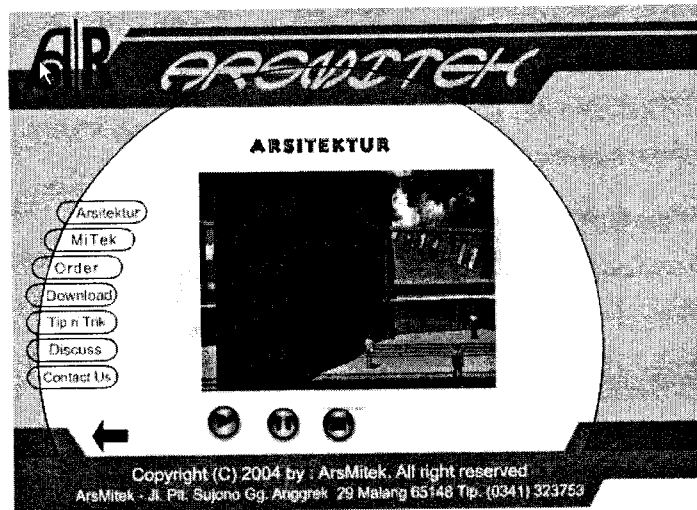
```
on (release) {
    tellTarget ("video")
    play();
}
```

16. Untuk tombol pause Anda berikan perintah berikut ini.

```
on (release) {
    tellTarget ("video")
    stop ();
}
```

17. Sedangkan untuk tombol stop Anda berikan perintah berikut ini.

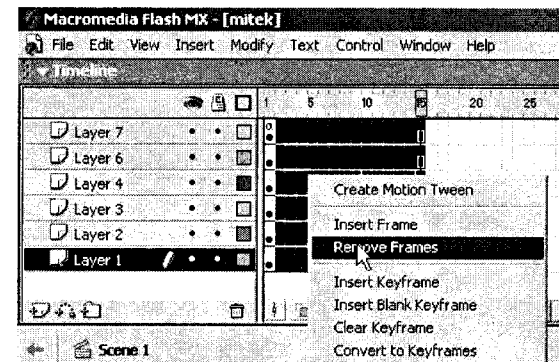
```
on (release) {
    tellTarget ("video")
    gotoAndStop (1);
}
```



Gambar 3.10 Tampilan Video dengan Tombolnya

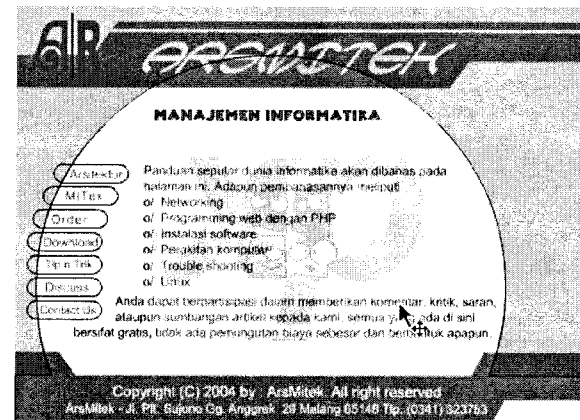
3.3 Hyperlink Antar File Flash (swf)

1. Simpan file layout ini dengan nama file lain. Pilih menu **File * Save As *** ketikkan *mitek* pada **File Name**.
2. Tekan tombol **Save**.
3. Seleksi frame 2 hingga frame 15.
4. Klik kanan * **Remove Frames**.



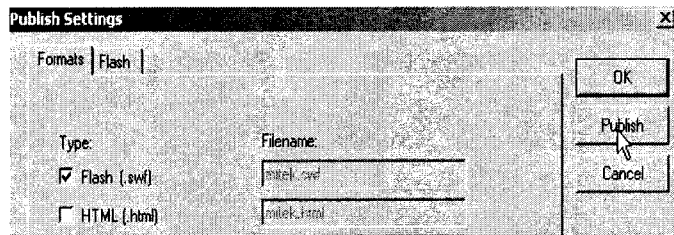
Gambar 3.11 Menghapus Beberapa Frame

5. Gantilah tampilan teks dengan penjelasan seputar MITEK.



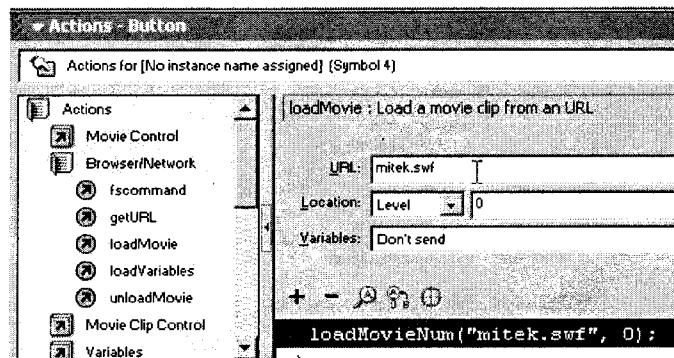
Gambar 3.12 Tampilan Halaman MITEK

6. Simpan file Anda dengan memilih menu **File * Save**.
7. Publish file tersebut ke dalam .swf dengan memilih menu **File * Publish Settings**.
8. Beri tanda centang pada **Flash** saja.
9. Tekan tombol **Publish**.
10. Tekan tombol **OK**.



Gambar 3.13 Publish Settings

11. Buka file *layout fla* Anda.
12. Klik sekali tombol MITEK.
13. Aktifkan panel **Actions**.
14. Pilih **Actions** * **Browse/Network** * double klik **loadMovie**.
15. URL Anda, ketikkan *mitek.swf*.



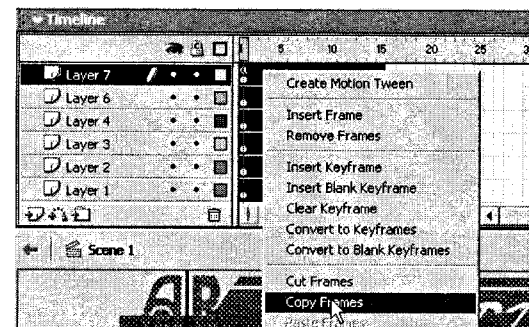
Gambar 3.14 Perintah Memanggil File swf

Hyperlink untuk memanggil file Flash ini lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan hyperlink antar frame dalam scene ataupun antar scene. Beban yang dipikul oleh tiap-tiap file tidak terlalu berat sehingga pada saat user surfing di Internet tidak terlalu lama pada saat loading situs Anda.

3.4 Hyperlink untuk Download File

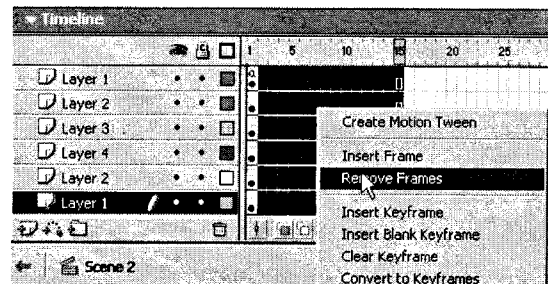
Halaman download ini memungkinkan user untuk melakukan *copy* file dari hosting menuju media penyimpanan.

1. Pilih menu **Modify** * **Scene** atau tekan **Shift + F2** pada keyboard.
2. Klik tanda plus (+) untuk menambah scene.
3. Copy layer dari scene 1 menuju scene 2. Seleksi semua frame pada scene 1 * klik kanan di antara seleksi * **Copy Frames**.



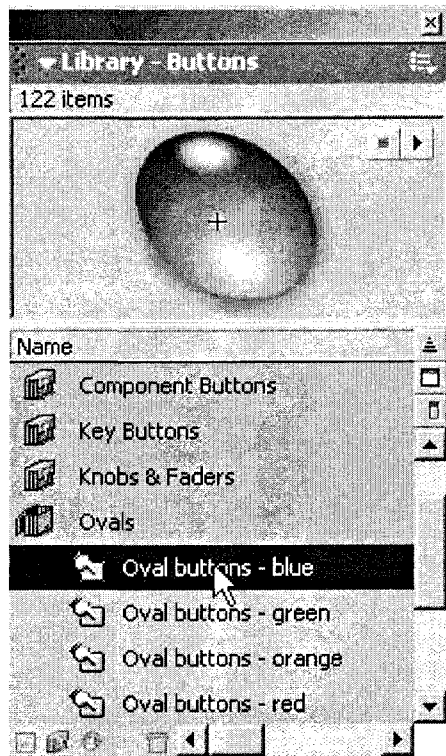
Gambar 3.15 Copy beberapa frame

4. Klik kanan pada frame 1 * pilih **Paste Frames**.
5. Pada scene ini, Anda akan mendapatkan tampilan yang sama dengan scene 1. Seleksi frame 2 hingga frame 15 * **Remove Frames**.



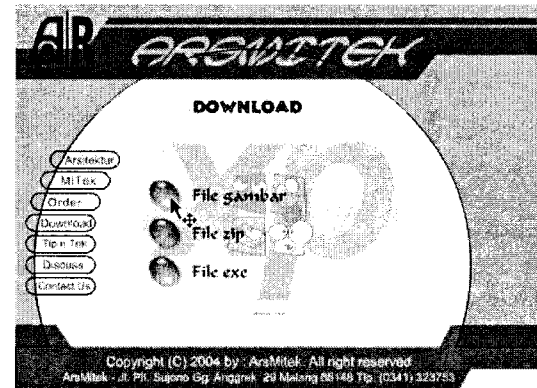
Gambar 3.16 Menghapus Beberapa Frame

6. Hilangkan semua teks yang ada pada tampilan halaman web.
7. Masukkan tombol dengan memilih menu **Window * Common Libraries * Buttons**.
8. Masukkan tombol *oval buttons – blue* dengan cara *drag* dari panel common libraries menuju stage.



Gambar 3.17 Common Library

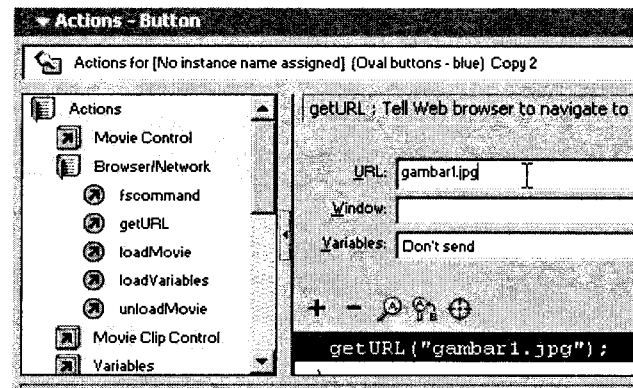
9. Copy tombol tersebut 2 kali hingga sekarang terdapat 3 tombol.
10. Susun ketiga tombol tersebut secara vertikal.



Gambar 3.18 Tampilan Halaman untuk Download

11. Klik sekali tombol paling atas.
12. Aktifkan panel **Actions**.
13. Pilih **Actions * Browse/Network * double klik getURL**.
14. Pada text box URL Anda, ketikkan nama filenya misal **gambar1.jpg**.

Jika file target yang dijadikan sasaran download berada 1 folder di bawahnya, maka beri tambahan nama foldernya (misal **folderku\gambar1.jpg**)

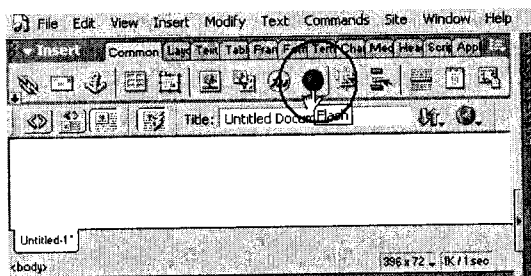


Gambar 3.19 Perintah untuk Download File

3.5 Memasukkan File Flash dalam Dreamweaver

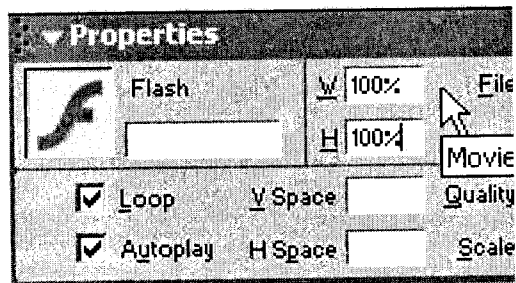
Setelah kita membuat tampilan halaman web, kita dapat publish ke dalam HTML. Namun berdasar pengalaman penulis, file HTML hasil publish dari Flash sangat lama proses loading-nya pada browser. Oleh karena itu penulis mencoba alternatif lain, yaitu memasukkan file swf ke dalam dreamweaver yang nantinya mendapatkan hasil akhir berupa file HTML.

1. Buka Dreamweaver Anda.
2. Klik tombol **Flash**.



Gambar 3.20 Memasukkan File Flash ke dalam Dreamweaver

3. Masukkan file yang akan disisipkan.
4. Tekan tombol **OK**.
5. Pada panel **Properties** W dan H Anda ketikkan 100%.



Gambar 3.21 Menampilkan File Flash 100 %

6. Simpan file dengan memilih menu **File * Save**.
7. Masukkan nama file Anda.
8. Tekan tombol **Save**.
9. Untuk publish ke dalam browser, pilih menu **File * Preview In Browser** * pilih browser (misal Internet Explorer) atau tekan **F12** pada keyboard Anda.



BAB 4

HIT COUNTER

Dengan banyaknya situs yang setiap hari bermunculan di Internet, maka situs-situs itupun saling bersaing satu sama lain untuk mendapatkan perhatian para *netter*. Berbagai macam hal bisa dilakukan oleh webmaster di sebuah situs Internet. Antara lain, mereka bisa menambah topik yang hangat dibicarakan, game, diskusi, jejak pendapat, ataupun menampilkan total pengunjung yang telah mengunjungi situs tersebut mulai awal berdirinya situs sampai saat ini. Tetapi terkadang melihat sebuah situs itu bagus atau tidak bisa juga di ukur dari banyaknya pengunjung. Ukuran ramainya sebuah situs dikarenakan desain situs yang menarik dan juga materi situs yang sangat inovatif dan selalu up to date.

Ukuran minimal untuk melihat ramai situs dikunjungi ialah dengan menggunakan hit counter. Hit counter awalnya digunakan untuk mendapatkan jumlah pengunjung pada suatu situs dan rating situs tersebut. Jika suatu situs dibanjiri pengunjung, maka situs itupun semakin populer. Hit counter tersebut adakalanya dibuat dengan berbagai macam bahasa pemrograman yang dapat menarik para *netter* karena tampilannya.

Bagi Anda yang tidak ingin direpotkan dengan pemrograman, untuk membuat hit counter dan memasangnya di website, Anda dapat juga mendapatkan hit counter gratis di Internet misalnya di situs <http://www.bravepages.com>. Dengan hit counter gratisan, Anda tidak perlu susah-susah untuk membuat sendiri dengan programming.

Pada pembahasan ini, penulis membuat hit counter yang simple, sederhana, dan tentunya informatif dengan menggunakan interface Flash dan *engine* PHP. Cara kerjanya ialah jika ada pengunjung yang membuka situs kita, nilai counter akan dinaikkan satu, tentunya sudah diinisialisasi bahwa nilai awal ialah 0 (nol). Berikut source code dari counter.php.

4.1 File TXT

1. Buka file Notepad Anda.
2. Ketikkan angka 0 (nol).
3. Simpan file tersebut dengan nama **counter.txt** pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\.

4.2 Counter.php

```
<html>
<head>
<title>Polling dengan Flash</title></head>
<LINK REL="stylesheet"
HREF="../images/Styles.css" TYPE="text/css">
<body background=../images/bg.gif
class="boxlook1">

<?

$log="counter.txt";
$open=fopen($log,'r+');
$counter=fread($open,filesize($log));
fclose($open);
$counter++;
$write=fopen($log,'w');
fputs($write,$counter);
fclose($write);
echo "Anda pengunjung ke : $counter";

?>

</body>
</html>
```

Penjelasan:

1. Inti counter.php ialah memanggil file counter.txt dengan perintah:

```
$log="counter.txt";
$open=fopen($log,'r+');
```

Baris perintah di atas digunakan untuk membuka file counter.txt dengan menggunakan fungsi fopen(). Parameter r+ artinya file counter.txt dibuka (read) kemudian akan ditulisi (write) dan pointer diletakkan di awal. Oleh karenanya ketika membuat file counter.txt inisialisasi dengan memasukkan angka 0 (nol) terlebih dahulu.

2. Kemudian setelah file dibuka dan dibaca pada pointer awal. Nilai yang didapat di naikan 1 (satu).

```
$counter=fread($open,filesize($log));
fclose($open);
$counter++;
$write=fopen($log,'w');
fputs($write,$counter);
fclose($write);
```

Untuk membaca nilai yang terdapat di counter.txt, perintah yang digunakan yaitu:

```
$counter=fread($open,filesize($log));
```

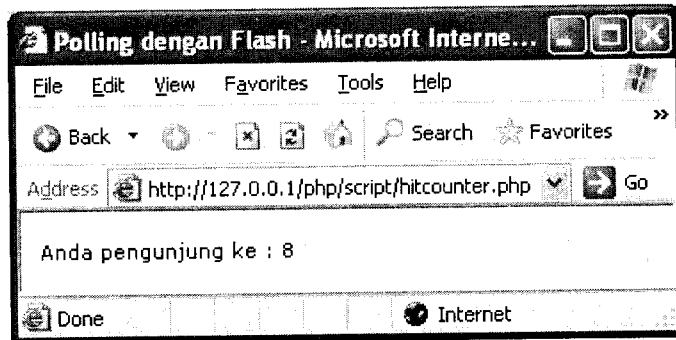
1. Kemudian setelah nilai didapatkan, maka nilai tersebut akan dinaikkan 1 (satu).

```
$counter++;
```

2. Setelah dinaikkan satu, maka nilai tersebut dimasukkan (write) ke dalam file counter.txt sehingga isinya bertambah satu.

```
$counter++;
$write=fopen($log, 'w');
fputs($write, $counter);
fclose($write);
```

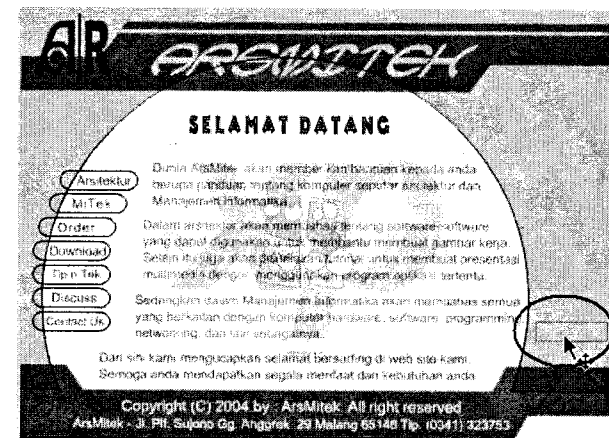
3. Baris terakhir variable \$counter ditampilkan.



Gambar 4.1 Hitcounter.php

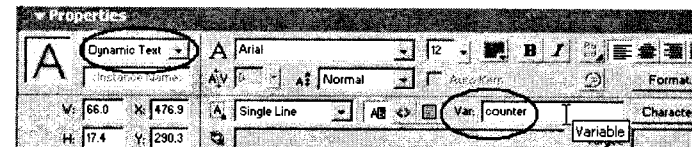
Kita telah melihat keberhasilan dalam pembuatan hit counter dengan PHP (lihat Gambar 4.1). Sekarang kita akan mencoba untuk mengaplikasikan dengan menyisipkan perintah-perintah tersebut ke dalam halaman Flash.

1. Buka file layout fla Anda.
2. Klik sekali pada frame 1.
3. Aktifkan **Text Tool**.
4. Buat persegi panjang dengan **Text Tool**.
5. Aktifkan **Rectangle Tool**.
6. Buatlah persegi panjang mengikuti bentuk persegi panjang text tool dan warna bagian dalam (fill color).



Gambar 4.2 Counter Pada Tampilan Halaman Depan

7. Pada panel **Properties**, *text type*, Anda pilih **Dynamic Text**.
8. Pada variable Anda, ketikkan **Counter**.



Gambar 4.3 Properties untuk Counter

9. Simpan file Anda dan publish ke dalam shockwave flash (*.swf).
10. Sisipkan file SWF tersebut ke dalam halaman HTML dengan bantuan Dreamweaver.
11. Simpan file tersebut dengan nama **index.html** dan letakkan pada folder X:\xampp\htdocs\latihan\.
12. Jalankan Xampp-web server Anda.
13. Buka browser Anda.
14. Ketikkan <http://localhost/latihan/>.

BAB 5

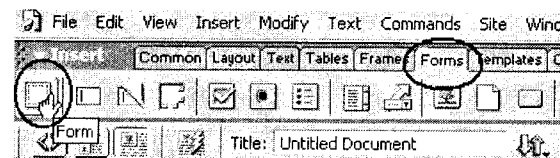
MEMBUAT FORM PEMESANAN DAN FORM KOMENTAR

5.1 Form Pemesanan

Keamanan yang dimiliki PHP sudah tidak diragukan lagi. Sudah banyak orang yang menyatakan kalau PHP lebih aman dibandingkan dengan bahasa pemrograman lain. Karena tingkat keamanan yang tinggi inilah, PHP cocok sekali untuk dipakai dalam pembuatan aplikasi e-commerce. Aplikasi e-commerce membutuhkan tingkat keamanan data yang tinggi. Tidak menutup kemungkinan karena kesalahan programmer, data-data customer diacak-acak. Termasuk dalam pembuatan form pemesanan barang, sudah saatnya menggunakan bantuan Macromedia Flash sebagai interface untuk pemesanan barang. Dengan menggunakan Macromedia Flash, source code asli tidak dapat dilihat, walau hanya berupa variabel-variabel saja, tetapi dari hal yang kecil seperti itu perlu dicermati benar-benar.

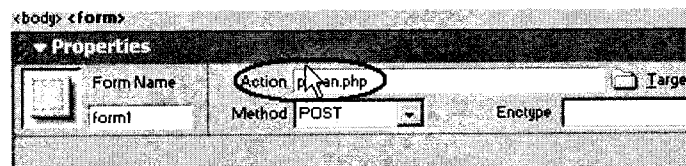
5.1.1 Membuat Form Pemesanan dengan Deamweaver

1. Buka program Deamweaver Anda.
2. Aktifkan **Insert Bar Form**.
3. Klik sekali tombol **Form** (lihat gambar).



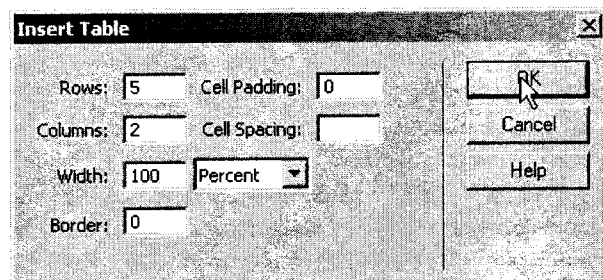
Gambar 5.1 Insert Bar

4. Pada text field Action Anda, ketikkan **pesan.php** dengan method POST.



Gambar 5.2 Panel Properties

5. Aktifkan Insert Bar Table.
6. Klik tombol Insert Table.
7. Rows Anda ketikkan 5, columns Anda ketikkan 2, dan border Anda ketikkan 0.
8. Tekan tombol OK.



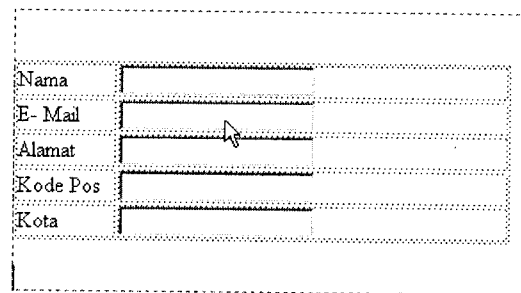
Gambar 5.3 Insert Table

9. Pada baris pertama kolom pertama Anda, ketikkan **Nama**.

Pada baris kedua kolom kedua Anda, ketikkan **E-Mail**.
Pada baris ketiga kolom ketiga Anda, ketikkan **Alamat**.
Pada baris ketiga kolom keempat Anda, ketikkan **Kode Pos**.
Pada baris ketiga kolom kelima Anda, ketikkan **Kota**.

10. Klik sekali pada kolom kedua baris pertama.
11. Klik sekali tombol **Text Field** yang letaknya berdekatan dengan tombol form.

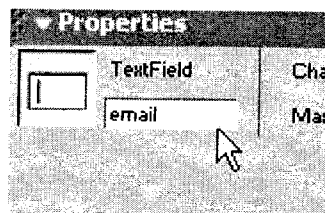
12. Copy sebanyak 4 kali sehingga sekarang Anda memiliki 4 text field dan letakkan masing-masing pada baris dan kolom yang berbeda-beda.



Gambar 5.4 Membuat Form Dengan Tabel

13. Klik sekali text field pertama.
14. Pada text field properties Anda, ketikkan nama:

Field kedua : **email**
Field kedua : **alamat**
Field kedua : **kodepos**
Field kedua : **kota**



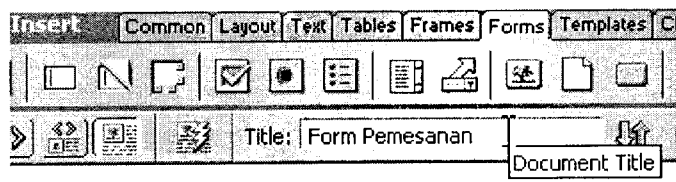
Gambar 5.5 Properties Text Field

15. Buatlah form dengan 1 baris, 1 kolom, dan border 0.
16. Ketikkan tulisan “arang yang dipesan”.
17. Buatlah form dengan 4 baris, 2 kolom, dan border 0.
18. Klik sekali pada baris pertama kolom pertama.
19. Masukkan radio button yang terdapat pada **Insert Bar Form**.

20. Copy radio button tersebut pada baris-baris di bawahnya.
21. Pada baris pertama kolom 2 ketikkan CD Flash MX.
22. Pada baris-baris di bawahnya ketikkan label yang Anda inginkan.
23. Masukkan tombol dengan klik sekali tombol **button**.
24. Pada **Button name** Anda, ketikkan kirim.
25. Pada **Label** Anda, ketikkan kirim.
26. Pada **Action** Anda, pilih submit form.
27. Copy tombol pertama Anda sekali.
28. Pada **Button name** Anda, ketikkan hapus.
29. Pada **Label** Anda, ketikkan hapus.
30. Pada **Action** Anda, pilih reset form.

Gambar 5.6 Tampilan Form Pemesanan

31. Berikan judul halaman web Anda pada document title.



Gambar 5.7 Pemberian Judul Halaman

32. Untuk memberi background, klik kanan * **Page Properties**.
33. Klik tombol **Browse** pada file field **Background Image** dan masukkan file gambar yang ingin Anda jadikan background.
34. Tekan tombol **OK** jika sudah selesai.
35. Simpan file Anda dan letakkan pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\pesan\.

Gambar 5.8 Tampilan Form Pemesanan Pada Browser

Penjelasan:

1. Form pemesanan barang di atas terdiri dari 6 macam variabel. Di antaranya adalah nama, email, alamat, kodepos, kota, dan barang.
2. Kemudian form tersebut akan diproses oleh file pesan.php. Dari file pesan.php ini, form tidak dimasukkan ke dalam database tetapi akan dikirim langsung ke email.

Secara garis besar, file pesan.php sama dengan file mail.php dalam pembuatan form komentar. Pada intinya yaitu data dikirim ke email.

5.1.2 Membuat File pesan.php

```
<?
if ((!empty($nama)) and (!empty($email)) and
(!empty($alamat))
and (!empty($kodepos)) and (!empty($kota)) and
(!empty($barang)))
{
    $penerima = "syafii@gmail.com";
    $extra = "From: $from\r\nReply-To:
$from\r\n";
    $subject = "Pesanan barang dari $nama";
    $skr = date("Y/m/d");
    $pesan = "
    <pre>
        Assalamualaikum Wr.wb
        Ada transaksi pemesanan barang pada
        tanggal $skr.

        Nama : $nama
        Email : $email
        Alamat : $alamat
        Kode Pos : $kodepos
        Kota : $kota
        Barang yang dipesan : $barang
        Wassalam
    </pre>
    ";
    $kirim = mail ($penerima, $subject, $pesan,
$extra) or die ( "<b>Pesan tidak dapat
dikirim</b>");
    if ($kirim)

        header("location:thanks.html");
}
else
echo "Pesan kurang lengkap";

?>
```

Simpan file ini dengan nama pesan.php dan letakkan pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\pesan\.

5.1.3 Membuat File Ucapan Terima Kasih

Setelah seseorang mengirim surat pemesanan kepada kita, ada baiknya jika kita membuat halaman ucapan terima kasih atas kepercayaan pengunjung kepada kita.

1. Buka file pemesanan fla.
2. Pilih menu **File * Save As**.
3. Pada file name ketikkan **thanks**.
4. Hapus semua isi materi atau form.
5. Ketikkan kata-kata untuk mengucapkan terima kasih.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Terima Kasih

6. Pilih menu **File * Save**.
7. Pilih menu **File * Publish Settings** * Beri tanda centang pada check box **Flash (.swf)**.
8. Tekan tombol **Publish * OK**.

9. Masukkan file .swf Anda ke dalam Deamweaver dan simpan dengan nama thanks.html pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\pesan\.

5.3 Form Komentar

Jika sudah mulai membangun website yang dinamis yang mengkombinasikan penggunaan PHP dan MySQL, maka kita masih harus mau menerima kritik dan saran dari orang lain. Jarang sekali website memberikan fasilitas untuk mengirim kritik dan saran dan secara khusus menyediakan form tertentu. Terkadang mereka hanya memberi polling yang berhubungan dengan *display* website, biasanya segi tampilan yang diutamakan dalam polling tersebut. Tapi selain itu, ada hal juga yang perlu diutarakan dengan kata-kata dan tidak hanya dengan memilih opsi yang ada di polling. Misalnya, memberikan masukan mengenai warna background dengan warna link yang kurang *matching* atau penggunaan gambar dengan ukuran besar yang memperlambat proses *loading*. Semua itu berupa masukan kepada webmaster.

Dulu ketika Internet mulai masuk di Indonesia, membuat halaman web dari situs gratisan menjadi begitu prestise sehingga orang ramai-ramai membuat atau mencantumkan buku tamu di halaman web-nya. Pada awalnya, tujuan dari buku tamu ialah untuk mengetahui siapa saja yang sudah mengunjungi situs tersebut dan berkenan untuk mengisi buku tamu sebagai wujud kesan dan pesan selama mengunjungi website tersebut. Model buku tamu sekarang sudah ketinggalan jaman karena dengan menggunakan model buku tamu, orang lain dapat melihat setiap pesan yang ditujukan kepada webmaster. Tentu hal ini kurang mempunyai privasi.

Cara lain untuk memberi wadah bagi pengunjung website untuk memberikan saran dan kritik ialah dengan memberikan form isian yang nanti tidak dimasukkan ke dalam database layaknya buku tamu, tapi ini akan masuk ke dalam

email webmaster. Hal ini merupakan terobosan baru jika Anda ingin bersifat profesional dan lebih menjaga privasi pesan atau komentar pengirim kepada Anda. Selain itu dengan memasukkan setiap pesan dan kesan langsung ke email akan menambah teman dalam dunia maya. Siapa tahu dari bermula memberikan kritik dan saran Anda akan mendapatkan pelajaran yang begitu berharga.

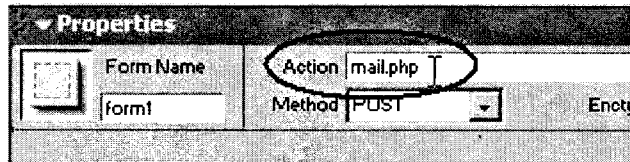
Penulis sering berkunjung ke situs-situs yang menggunakan fasilitas guest book tapi yang gratisan. Menggunakan guest book atau buku tamu gratisan pada dasarnya sah-sah saja jika hosting kita merupakan hosting gratisan yang tidak mendukung penggunaan PHP dan MySQL. Tapi kelemahan buku tamu gratisan tersebut adalah mereka secara tidak langsung menanamkan banner yang sangat mengganggu. Banner tersebut datang silih berganti. Jika Anda tutup window banner, maka otomatis akan membuka banner baru lagi. Kita secara tidak sadar telah dijadikan alat bisnis dengan menjadi korban guest book gratisan. Yang paling menyenangkan ialah membuat form khusus yang secara basic mempunyai fungsi yang sama dengan guest book, tetapi seperti pada awal penulis paparkan sebelumnya bahwa pesan tersebut masuk ke email. Kata-kata yang dikirim tidak perlu di sortir lagi. Misalnya memasukkan kata-kata jorok atau kata yang kurang pantas hendaknya tidak perlu disortir karena pada dasarnya kebebasan seseorang untuk memberikan pendapat juga kita hargai.

Untuk merangsang pengunjung website kita untuk mau memberikan saran dan kritik, maka form yang dibuat harus mempunyai tampilan yang menarik. Dalam hal ini penulis menggunakan Macromedia Flash sebagai interface dan menggunakan PHP untuk mengirim kesan dan pesan ke email webmaster. Yang perlu diingat untuk pengiriman pesan melalui email adalah Anda terlebih dahulu harus mempunyai mail server agar email tersebut dapat terkirim sampai tujuan. Jika Anda mencoba bab ini pada komputer lokal, maka hendaknya Anda install mail server terlebih

dahulu kemudian komputer Anda harus terhubung ke Internet.

5.2.1 Membuat Formulir Komentar Dengan Dreamweaver

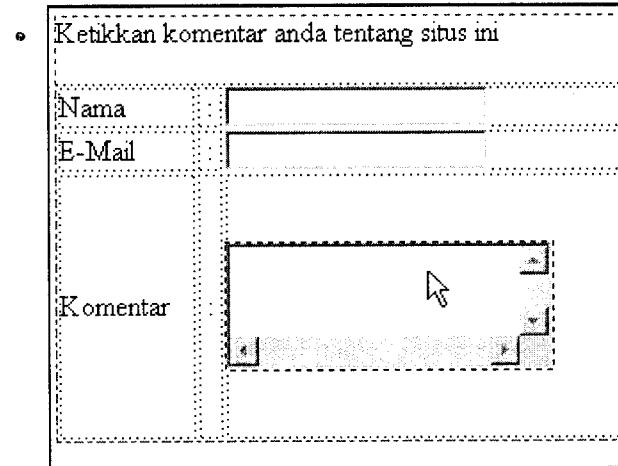
1. Aktifkan Insert Bar Form.
2. Klik sekali tombol Form.
3. Pada text field Action, Anda ketikkan mail.php dengan method POST.



Gambar 5.10 Panel Properties

4. Aktifkan Insert Bar Table.
5. Klik tombol Insert Table.
6. Pada *Rows*, Anda ketikkan 3, pada *columns* Anda ketikkan 3, dan pada *border* Anda ketikkan 0.
7. Tekan tombol OK.
8. Pada baris pertama kolom pertama Anda ketikkan Nama.
9. Pada baris kedua kolom kedua Anda ketikkan E-Mail.
10. Pada baris ketiga kolom kedua Anda ketikkan **Komentar**.
11. Klik sekali pada kolom kedua baris pertama.
12. Ketikkan tanda titik dua (:).
13. Letakkan kursor pada baris pertama kolom ketiga.
14. Klik sekali tombol **Text Field** yang letaknya berdekatan dengan tombol form.

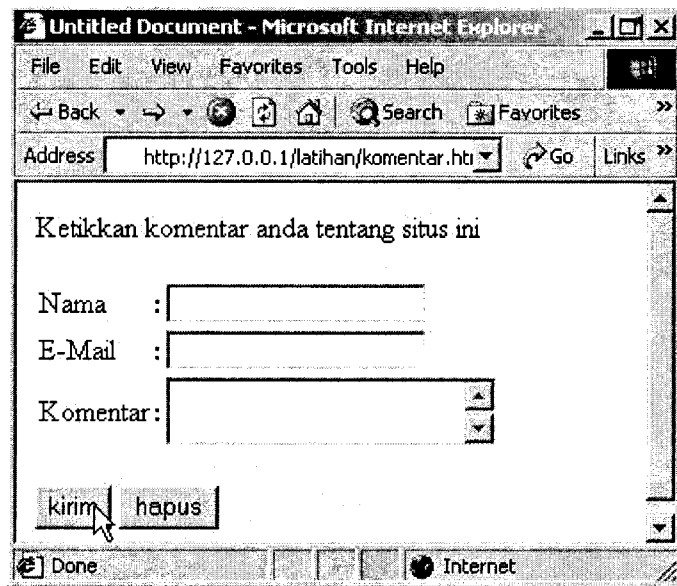
15. Copy sekali dan letakkan pada baris kedua kolom kedua.
16. Klik sekali tombol text area dan letakkan pada kolom kedua baris ketiga.



Gambar 5.11 Form Komentar

17. Klik sekali text field pertama.
18. Pada text field properties Anda ketikkan nama:
19. Field kedua : **email**
20. Text area : **komentar**
21. Masukkan tombol dengan mengklik sekali tombol **button**.
22. **Button name** Anda ketikkan kirim.
23. **Label** Anda ketikkan kirim.
24. **Action** Anda pilih submit form.
25. Copy tombol pertama Anda sekali.
26. **Button name** Anda ketikkan hapus.

27. **Label** Anda ketikkan hapus.
28. **Action** Anda pilih reset form.
29. Simpan file Anda dan letakkan pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\pesan\.



Gambar 5.12 Tampilan Form Komentar Pada Browser

Penjelasan:

File komentar.html mengirim 3 macam variable ke mail.php. variable tersebut ialah nama, email, dan komentar. Di file mail.php, variable tersebut akan diproses kemudian dikirim ke email webmaster. Berikut ini adalah source code dari mail.php.

5.2.2 Membuat File Mail.php

```
<?
if ((!empty($nama)) and (!empty($email)) and
(!empty($komentar)))
```

```
{
    $penerima = "syafii@gmail.com";
    $extra = "From: $from\r\nReply-To:
$from\r\n";
    $subject = "Komentar Website dari $nama";
    $kirim = mail ($penerima, $subject,
$komentar, $extra) or die ( "<b>Pesan tidak
dapat dikirim</b>");
    if ($kirim)
        header("location:thanks.html");
}
else
echo "Pesan kurang lengkap";

?>
```

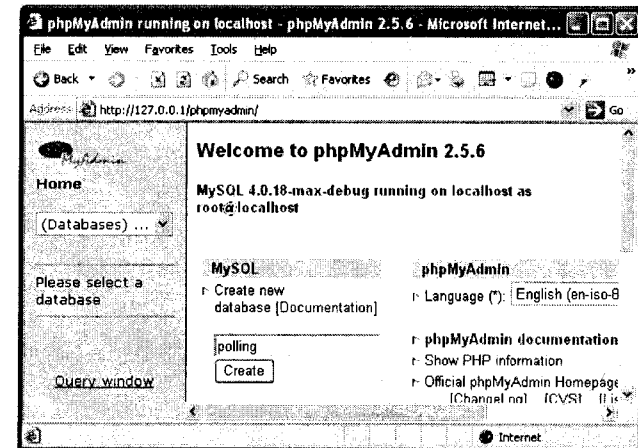
Penjelasan:

1. Untuk pengiriman data-data, dilakukan pengecekan apakah variabel-variabel yang dimasukkan kosong.
2. Jika data yang dimasukkan valid, maka komentar akan dikirim menggunakan fungsi email milik PHP.

BAB 6

MEMBUAT POLLING

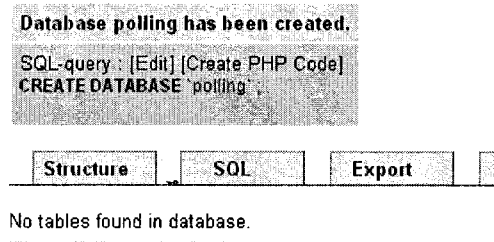
Selain dengan menggunakan hit counter untuk mengetahui banyaknya pengunjung situs, webmaster perlu juga melakukan survey untuk mengetahui bagaimana pendapat pengunjung website tentang suatu topik. Misalnya pendapat pengunjung tentang desain website atau juga hal-hal yang lain. Untuk membuat voting atau umumnya disebut polling, Flash digunakan untuk interface, sedangkan untuk *engine* menggunakan PHP dan MySQL. Tentunya, kita harus membuat dahulu database MySQL-nya. Untuk membuat database MySQL, buka <http://127.0.0.1/phpmyadmin/>.



Gambar 6.1 Database Polling

Buat database yang bernama polling seperti ditunjukkan pada gambar di atas.

Database polling running on localhost

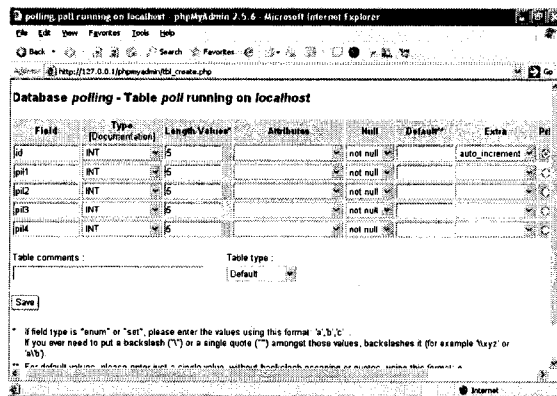


- Create new table on database polling :

Name :
Fields :

Gambar 6.2 Membuat Tabel

Tabel akan dibuat dengan nama poll. Sedangkan jumlah field dalam tabel tersebut ialah 5.

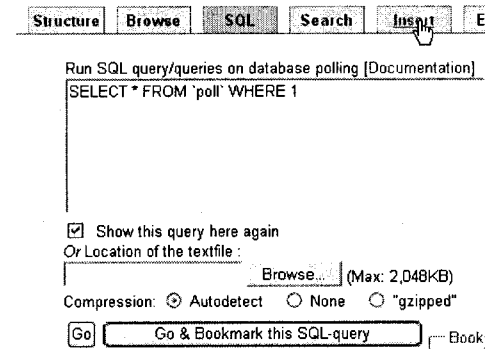


Gambar 6.3 Membuat Field

Isikan field-field seperti di atas. Untuk field id selain auto_increment juga primary key. Field yang lain silahkan melihat pada Gambar 6.3. Tekan Save jika sudah.

Sebelum memulai programming, Anda harus menginisialisasi terlebih dahulu. Karena Macromedia Flash tidak dapat

mengakses MySQL secara langsung, maka untuk pengisian field, harus diisi nilainya terlebih dahulu.



Gambar 6.4 Insert

Untuk mengisi record pada tabel poll, klik link Insert.

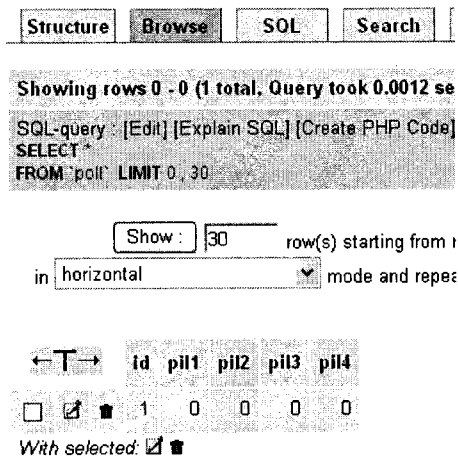
Field	Type	Function	Null	Value
id	int(5)			
pil1	int(5)			0
pil2	int(5)			0
pil3	int(5)			0
pil4	int(5)			0

Insert as a new row -- And --
☐ Go back to previous page
 Or
☐ Insert another new row

Gambar 6.5 Mengisi Record

Anda tidak perlu mengubah apapun di atas, yang Anda lakukan hanya tekan button Go. Untuk id nantinya akan otomatis dinaikkan nilainya. Sehingga nilai yang sekarang ialah 1. Ingat sifat dari auto_increment, jika tidak diisi atau dikosongi maka otomatis akan dinaikkan satu nilainya.

Database polling - Table poll running

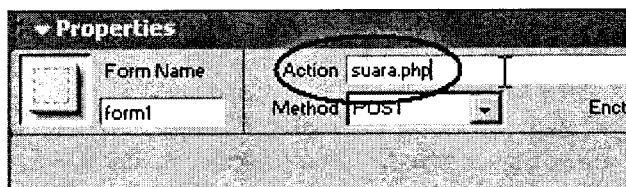


Gambar 6.6 Record tabel poll

Setelah dari segi database selesai, langkah selanjutnya ialah melakukan programming. Untuk pembuatan form polling, menggunakan interface Macromedia Dreamweaver.

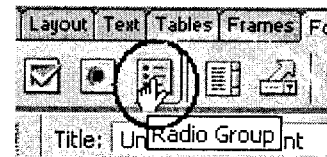
6.1 Polling.html

1. Buka Dreamweaver Anda.
2. Aktifkan **Insert Bar Form**.
3. Klik tombol **Form**.
4. Pada Action Properties Anda ketikkan **suara.php** dengan method **POST**.



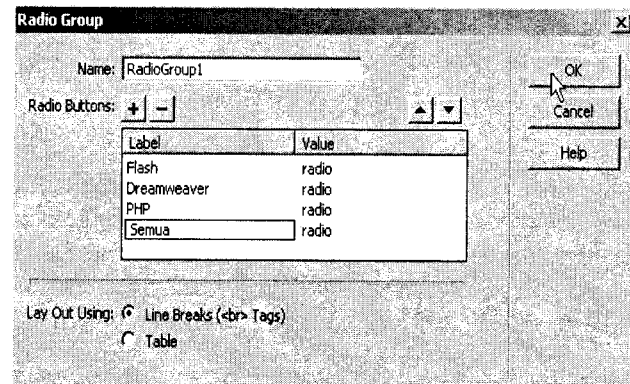
Gambar 6.7 Action Properties Form

5. Di dalam form Anda masukkan **Radio Group**.



Gambar 6.8 Radio Group pada Insert Bar Form

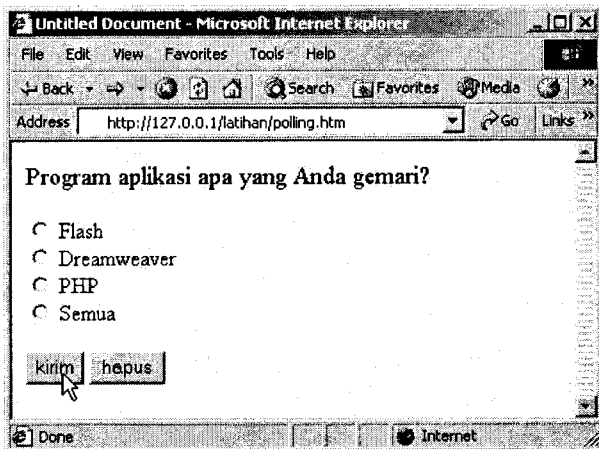
6. Tambahkan jumlah radio button dengan klik sekali tanda plus (+).
7. Pada label Anda ganti sesuai dengan selera Anda.
8. Tekan tombol **OK** jika sudah selesai.



Gambar 6.9 Radio Group

9. Tambahkan dua tombol.
10. Untuk tombol pertama:
 - Button name** Anda ketikkan kirim.
 - Label** Anda ketikkan kirim.
 - Action** Anda pilih submit form.
11. Untuk tombol kedua:
 - Button name** Anda ketikkan hapus.
 - Label** Anda ketikkan hapus.
 - Action** Anda pilih reset form.

12. Simpan file Anda dan letakkan pada direktori X:\xampp\htdocs\latihan\.



Gambar 6.10. Tampilan Voting

Form pada Gambar 6.10 di atas kemudian akan di kirim ke file suara.php. di file suara.php inilah data akan dimasukkan ke dalam database. Sebelum masuk ke pembahasan source code file suara.php, sebelumnya perlu dipisahkan file konfigurasi koneksi ke MySQL. Berikut ini source code dari file server.php yang berisi koneksi ke database MySQL.

6.2 Server.php

```
<?
    $koneksi = MySQL_connect
("localhost", "syafii", "andioffset");
    MySQL_select_db("polling", $koneksi);
?>
```

Alasan kenapa harus disendirikan ialah untuk memudahkan penggantian username atau password. Karena jika tidak dipisahkan menjadi file lain maka jika ingin mengubah username atau password, kita harus mengubah pada

masing-masing file. Kalau hanya diletakkan pada file server.php maka file-file lain yang membutuhkan koneksi hanya meng-include-kan saja.

6.3 Suara.php

```
<?
    include ("server.php");
    $query = MySQL_query("select
    pil1,pil2,pil3,pil4 from poll where id=$id",
    $koneksi);
    $row = MySQL_fetch_array($query);
    switch($pil) {
    case '1' :
        $vote= $row[pil1]+1;
        $pilihan= "pil1=$vote";
        break;
    case '2' :
        $vote= $row[pil2]+1;
        $pilihan= "pil2=$vote";
        break;
    case '3' :
        $vote= $row[pil3]+1;
        $pilihan= "pil3=$vote";
        break;
    case '4' :
        $vote= $row[pil4]+1;
        $pilihan= "pil4=$vote";
        break;
    }
    MySQL_query("update poll set ".$pilihan."
    where id=$id", $koneksi);
    header("location:index.php");
?>
```

Penjelasan:

1. Kegunaan pemisahan konfigurasi user database MySQL ditunjukkan dalam file suara.php, di mana file server.php hanya disisipkan saja sehingga jika ingin

mengubah username atau password, hanya mengubah pada file server.php saja. Untuk file-file PHP yang membutuhkan koneksi ke MySQL, menggunakan sistem include seperti di atas.

2. Penggalan baris perintahnya adalah:

```
$query = MySQL_query("select  
pil1,pil2,pil3,pil4 from poll where id=$id",  
$koneksi);  
$row = MySQL_fetch_array($query);
```

Merupakan koneksi untuk mengambil record dari tabel poll. Record yang diambil ialah pil1, pil2, pil3, dan pil4. Pengambilan tersebut hasilnya berupa sebuah nilai dan nilai ini disesuaikan dengan pilihan yang dikirim oleh pengunjung.

3. Setelah nilai masing-masing pilihan didapat dari database, maka nilai tersebut ditampung dalam variabel (\$row[pil1]) kemudian jika pilihan yang bersangkutan sama maka ditambahkan satu (\$row[pil1] + 1). Kesimpulannya jika ada user yang memilih pilihan pertama (pil=1) maka nilai \$row[pil1] akan ditambah satu (\$row[pil1] + 1). Hal ini juga berlaku jika yang dipilih adalah pil2, pil3, atau juga pil4.
4. Kemudian nilai dimasukkan ke dalam database dengan perintah:

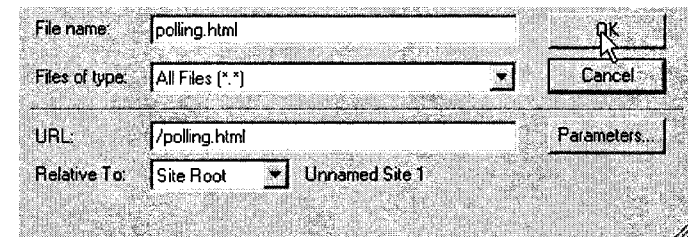
```
MySQL_query("update poll set ".$pilihan." where  
id=$id", $koneksi);
```

Setelah dimasukkan ke dalam database, di-redirect ke file index.php.

6.4 Index.php

1. Buka Dreamweaver Anda.
2. Ketikkan kalimat ucapan terima kasih versi Anda.

3. Kita akan membuat hyperlink untuk menampilkan dan mengisi kembali polling.
4. Ketikkan kalimat "Isi polling".
5. Tekan enter dan ketikkan "Lihat hasil polling". Anda juga dapat memisahkan kedua kalimat tersebut dengan tabel.
6. Seleksi kalimat isi polling * klik kanan * pilih **Make Link**.
7. Pada URL ketikkan **polling.html**.



Gambar 6.11 Membuat Hyperlink

8. Seleksi kalimat lihat hasil polling * klik kanan * pilih **Make Link**.
9. Pada URL ketikkan **hasil_poll.php**.
10. Simpan file Anda dengan nama **index.php**.

Data yang terkumpul seharusnya dapat ditampilkan. Dalam hal polling ini data tersebut berupa hasil polling. Hasil polling ini merupakan olahan data-data yang masuk. Tentunya setiap pilihan jumlah suaranya harus dipersentasekan dari total jumlah suara yang ada.

6.5 Hasil_poll.php

```
<html>  
  
<head><title>Polling dengan  
Flash</title></head>  
<LINK REL="stylesheet"  
HREF="../images/Styles.css" TYPE="text/css">
```

```

<body background=../images/bg.gif
class="boxlook1">

<?
include ("server.php");

// menghitung total suara

$query_total = MySQL_query ("select
pil1,pil2,pil3,pil4 from poll where
id='1'", $koneksi);
$row_total = MySQL_fetch_array($query_total);
$jumlah_suara =
$row_total[pil1]+$row_total[pil2]+$row_total[pil3]+$row_total[pil4];

// langkah selanjutnya menghitung
// persentase masing-masing suara

$persentase_pil1 =
round(($row_total[pil1]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil2 =
round(($row_total[pil2]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil3 =
round(($row_total[pil3]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil4 =
round(($row_total[pil4]/$jumlah_suara)*100) ;

?>
Program aplikasi apa yang Anda gemari?
<table class=boxlook1>
<tr>
    <th></th>
</tr>

<tr>
    <td>1. Flash </td>
    <td><? echo $persentase_pil1 ?>%</td>
    <td><img src=../images/1.gif" width=<?
echo $persentase_pil1 ?> height="10"></td>
</tr>

```

```

<tr>
    <td>2. Dreamweaver </td>
    <td><? echo $persentase_pil2 ?>%</td>
    <td><img src=../images/1.gif" width=<?
echo $persentase_pil2 ?> height="10"></td>
</tr>

<tr>
    <td>3. PHP </td>
    <td><? echo $persentase_pil3 ?>%</td>
    <td><img src=../images/1.gif" width=<?
echo $persentase_pil3 ?> height="10"></td>
</tr>

<tr>
    <td>4. Semua </td>
    <td><? echo $persentase_pil4 ?>%</td>
    <td><img src=../images/1.gif" width=<?
echo $persentase_pil4 ?> height="10"></td>
</tr>

</table>

</body>
</html>

```

Penjelasan:

1. Langkah awalnya adalah melakukan query ke dalam database untuk mengambil record dari polling dengan id=1. Dari record tersebut akan didapatkan berapa nilai dari pil1, pil2, pil3, dan pil4.

```

$query_total = MySQL_query ("select
pil1,pil2,pil3,pil4 from poll where
id='1'", $koneksi);
$row_total =
MySQL_fetch_array($query_total);
$jumlah_suara = $row_total[pil1]+
$row_total[pil2]+$row_total[pil3]+$row_total
[pil4];

```

- Setelah nilai didapatkan, maka untuk mengetahui total jumlah suara dilakukan dengan menjumlah semua suara (\$jumlah_suara).
- Setelah total jumlah suara ditemukan dan jumlah masing-masing pilihan didapatkan, langkah selanjutnya ialah menghitung persentase masing-masing pilihan. Rumusnya adalah jumlah suara pada masing-masing pilihan dibagi dengan total suara dan dikalikan dengan 100%.

```
$persentase_pil1 =
round(($row_total[pil1]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil2 =
round(($row_total[pil2]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil3 =
round(($row_total[pil3]/$jumlah_suara)*100) ;
$persentase_pil4 =
round(($row_total[pil4]/$jumlah_suara)*100) ;
```

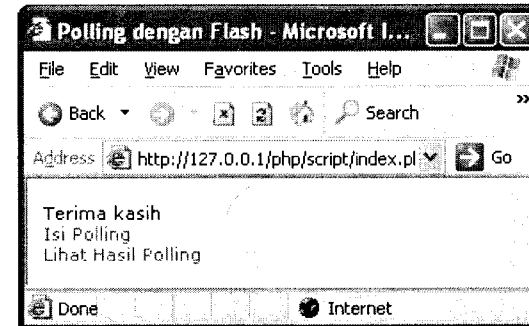
- Kemudian dari data-data tersebut, ditampilkan ke dalam halaman web. Untuk membuat grafik batang mendatar, panjang gambar (width) dihitung dari jumlah persentase. Sebagai contoh berikut ini ialah persentase yang dimiliki oleh pil1 dan grafik batang mendatarnya.

```
<tr>
  <td>1. Flash</td>
  <td><? echo $persentase_pil1 ?>%</td>
  <td> height="10"></td>
</tr>
```

Yang menjadi fokus ialah pemanggilan Gambar 1.gif. panjang gambar (width) ialah besarnya persentase masing-masing pilihan. Jika semakin besar persentase artinya semakin banyak suara maka gambar akan semakin panjang.

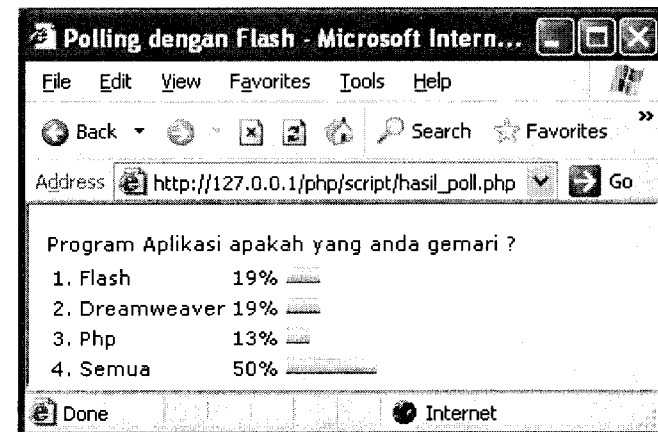
Untuk melihat output pembuatan polling, perhatikan urutan polling berikut.

- Langkah awal ialah memilih opsi polling seperti pada Gambar 6.10. Setelah ditekan tombol Vote hasil suara disimpan melalui perantara file suara.php.
- Jika sudah disimpan maka memanggil file index.php.



Gambar 6.12 index.php

- Dari file index.php di atas terdapat 2 link. Link pertama kembali mengisi polling lagi (polling.html) dan link yang kedua yaitu melihat hasil polling (hasil_poll.php).



Gambar 6.13 Hasil polling

BAB 7

MEMBUAT BUKU TAMU

Sebuah database memuat satu atau beberapa tabel di dalamnya dan setiap tabel bisa jadi memiliki banyak record di dalamnya. Sehingga diperlukan manajemen record atau data di dalamnya. Data-data tersebut merupakan input dari sebuah form. Dengan form tersebut, seseorang dapat memasukkan record. Contoh sederhananya ialah form pengisian *guest book* pada sebuah website. Seorang pengunjung website dapat memberikan pesan dan kesannya kepada webmaster atau pemilik situs. Pesan tersebut dalam database disebut record. Pengisian record itu yang disebut sebagai form. Sebuah halaman web yang memungkinkan seorang pengunjung untuk memasukkan nama, email, dan keterangan yang lain. Dalam bahasa MySQL, inilah yang disebut sebagai *insert process*. Di mana memasukkan record baru ke dalam database dengan menggunakan perintah *insert*.

Setelah data dimasukkan, maka data tersebut ditampilkan. Cara ini disebut *select process*, sesuai dengan namanya proses ini menggunakan perintah *select*. Tapi bagaimana jika pengunjung memasukkan pesan atau kesan dengan menggunakan kata-kata yang seharusnya tidak ditampilkan, misalnya menulis kesan dengan kata-kata jorok atau kalimat yang mengandung unsur SARA. Dalam hal ini diperlukan kemampuan program untuk dapat menghapus record-record yang tidak pantas ditampilkan. Atau juga mengedit kata-kata yang tidak pantas dan menggantinya dengan kata lain yang lebih pantas. Kedua proses tersebut di atas dapat disebut dengan *delete process* dan *update process*.

Keempat komponen di atas: select, insert, delete, dan update disebut dengan manipulasi database. Record yang sudah dimasukkan dalam database hendaknya dapat dikelola dengan baik. Untuk keperluan pembuatan database buku tamu, buatlah database lagi dengan nama **php**. Kemudian buat tabel dengan nama **bukutamu**, dengan field sebagai berikut:

Tabel 7.1 Field Tabel Bukutamu

Field	Keterangan
Id	Int (5) – auto_increment
Nama	Varchar (25)
Email	Varchar (25)
Waktu	Datetime
Pesan	Text

Database php - Table bukutamu running on localhost

Field	Type [Documentation]	Length/Values*	Attributes	Null	Default**	Extra	Priv
id	INT	5		not null		auto_increment	
nama	VARCHAR	25		not null			
email	VARCHAR	25		not null			
waktu	DATETIME			not null			
pesan	TEXT			not null			

Table comments: Table type:

Gambar 7.1 Pembuatan Field

Setelah tabel sudah dibuat, Anda dapat mengisinya dengan beberapa record saja.

7.1 View

Mengambil isi database untuk ditampilkan dalam halaman web. Pada bagian pembuatan buku tamu, Anda dapat mengembangkan dengan *style* masing-masing. Saat ini record ditampilkan dalam bentuk tabel.

view.php

```
<html>
<head><title>Melihat record</title></head>
<body>
<?
include ("server.php");
$query = MySQL_query ("select * from
bukutamu", $koneksi) or die (MySQL_error());

$jumlah = MySQL_num_rows($query);

echo "Jumlah record: $jumlah";

echo "<br><br>";

echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th>
</tr>";

while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{
echo "<tr><td>";
echo $row["id"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["waktu"];
echo "</td><td>";
echo $row["pesan"];
echo "</td>
<td>
<a
```

```

href="\delete.php?id=$row[0]\">>delete</a>
    <a
href="\edit.php?id=$row[0]\">>edit</a>
</td>";
echo "</tr>";
}

echo "</table>";

?>
</body>
</html>

```

Penjelasan:

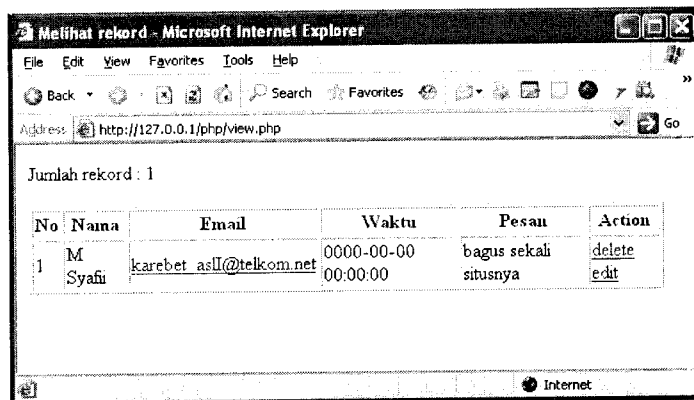
```
$email = $row["email"];
```

Penggalan script di atas artinya \$email akan mempunyai nilai yang sama dengan \$row["email"] .

Sedangkan pernyataan:

```
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
```

jika ditampilkan dalam halaman web, akan menjadi link ke email masing-masing pengunjung.



Gambar 7.2 view.php

Perhatikan pada kolom email, setiap email akan mempunyai link masing-masing.

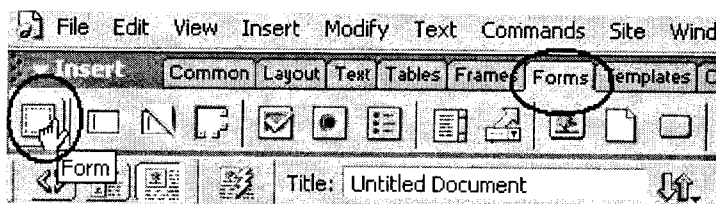
Cara tersebut nantinya akan sering dipakai dalam pembuatan aplikasi database yang lebih lanjut.

7.2 Insert

Jika pada bab sebelumnya Anda memasukkan record baru melalui phpMyAdmin, maka kali ini Anda akan ditunjukkan bagaimana membuat form sendiri. Form tersebut berisi variabel-variabel yang nantinya akan diproses dan dimasukkan dalam database, sehingga diperlukan 2 file yaitu file berekstensi .htm sebagai form pengisian dan yang kedua file berekstensi .php untuk memproses variable agar dapat dimasukkan dalam database.

insert.html

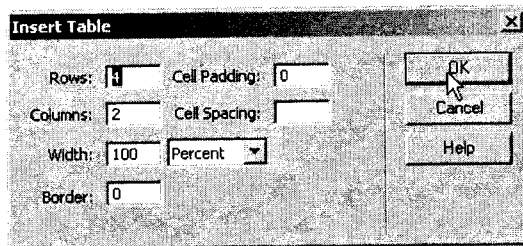
1. Buka program Dreamweaver Anda.
2. Aktifkan **Insert Bar Form**.
3. Klik sekali tombol **Forms** (lihat gambar).



Gambar 7.3 Insert Bar

4. Pada text field Action Panel Properties, Anda ketikkan **insert.php** dengan method POST.
5. Aktifkan **insert bar table**.
6. Klik tombol **insert table**.
7. Pada *rows* Anda ketikkan 4, pada *columns* Anda ketikkan 2, dan pada *border* Anda ketikkan 0.

8. Tekan tombol **OK**.



Gambar 7.4 Insert Table

9. Pada baris pertama kolom pertama Anda ketikkan **Nama**.

Pada baris kedua kolom kedua Anda ketikkan **E-Mail**.

Pada baris ketiga kolom kedua Anda ketikkan **Pesan**.

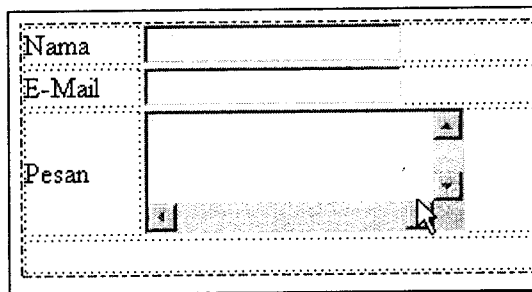
10. Baris keempat kolom 1 dan 2 Anda gabungkan dengan menyeleksi kedua kolom * klik kanan * **merge cells**.

11. Klik sekali pada kolom kedua baris pertama.

12. Klik sekali tombol **text field** yang letaknya berdekatan dengan tombol form.

13. Copy sekali text file tersebut dan letakkan pada baris di bawahnya.

14. Pada baris ketiga kolom kedua Anda tambahkan text area.



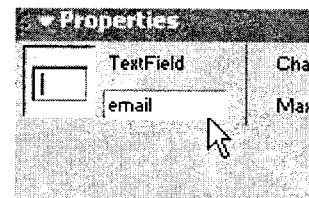
Gambar 7.5 Membuat Form dengan Tabel

15. Klik sekali text field pertama.

16. Pada text field properties Anda ketikkan nama:

Field kedua: **email**.

Field ketiga: **pesan**.



Gambar 7.6 Properties Text field

17. Masukkan tombol pada baris keempat dengan klik sekali tombol **button**.

18. **Button name** Anda ketikkan kirim.

19. **Label** Anda ketikkan kirim.

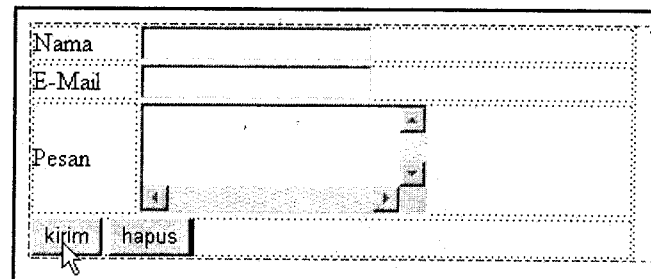
20. **Action** Anda pilih submit form.

21. Copy tombol pertama Anda sekali.

22. **Button name** Anda ketikkan hapus.

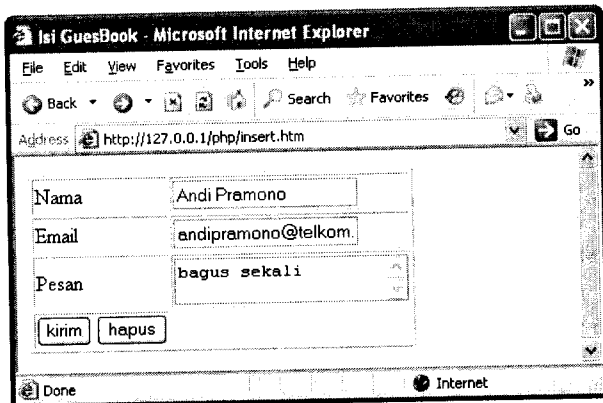
Label Anda ketikkan hapus

Action Anda pilih reset form.



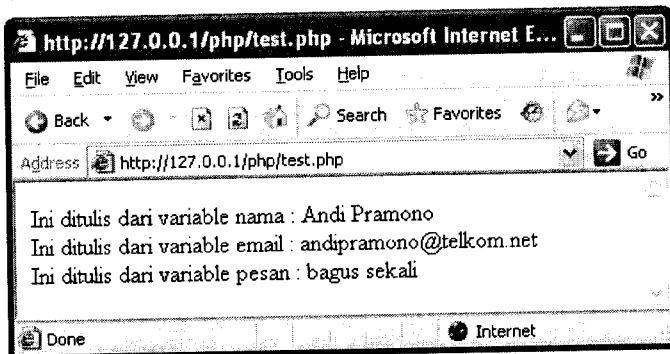
Gambar 7.7 Tampilan Form Pemesanan

23. Berikan judul halaman web Anda pada **document title**.
24. Untuk memberi background, klik kanan * **page properties**.
25. Klik tombol **browse** pada file field **background image** dan masukkan file gambar yang ingin Anda jadikan background.
26. Tekan tombol **OK** jika sudah selesai.



Gambar 7.8 Pengetesan Variable Dalam Insert.htm

Gambar 7.8 adalah pengisian data pengunjung. Data tersebut nantinya akan ditampilkan dalam file insert.php (Gambar 7.9).



Gambar 7.9 Variable insert.htm Dalam File test.php

test.php

```
<?
echo "Ini ditulis dari variable nama : $nama";
echo "<br>";
echo "Ini ditulis dari variable email:
$email";
echo "<br>";
echo "Ini ditulis dari variable pesan:
$pesan";
?>
```

Gunakan pengecekan seperti cara di atas untuk mengecek apakah variable dapat diakses dalam file selanjutnya atau tidak. Jika dalam satu halaman terdapat puluhan variable, maka pengecekan seperti di atas sangat penting.

Dari file insert.htm data diisi terus dikirim ke file insert.php. Pada file insert.php data akan dimasukkan langsung ke dalam database.

insert.php

```
<?
Include ("server.php");
$query = MySQL_query ("insert into bukutamu
values
('','$nama','$email',sysdate(),'$pesan')",
$koneksi) or die (MySQL_error());

// query untuk memasukkan data ke dalam
//field id, nama, email, waktu, dan pesan

echo "Terima kasih $nama, komentar Anda
sangat kami harapkan";
?>
```

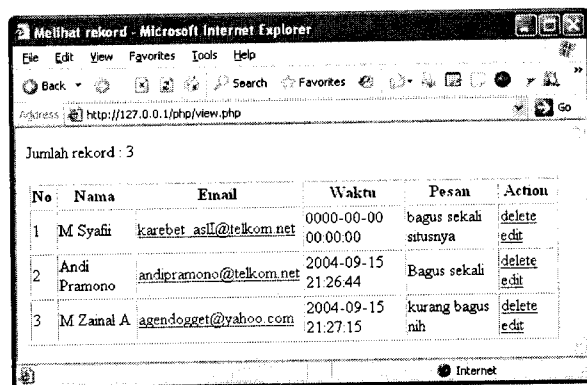
Penjelasan:

```
insert into bukutamu values
('','$nama','$email',sysdate(),'$pesan')
```

Pada bagian ini Anda perlu sedikit hati-hati. Pada penggalan sintaks di atas, memasukkan data harusurut mulai dari field *id*, nama, email, waktu, dan pesan. Jangan sampai terbalik. Juga sintaks query-nya menggunakan tanda petik tunggal, seperti: '\$email' bukan "\$email".

Untuk field *id* pada penggalan script di atas dikosongi (' '), karena tipe field *id* ialah *auto_increment*, artinya walaupun tidak diisi atau dikosongi nilainya otomatis akan diambil dari nilai record sebelumnya dan ditambah 1 (satu). Contohnya jika *id* terakhir terisi 6, maka *id* selanjutnya ialah 7 walau pengisiannya dikosongi.

Untuk pengisian field waktu, karena tipe data yang digunakan adalah *datetime* yang mempunyai format nilai 0000-00-00 00:00:00, maka digunakan fungsi khusus yaitu *sysdate()*. Silahkan mencoba memasukkan data setelah itu lihat record dengan file *view.php*.



Jumlah record : 3

No	Nama	Email	Waktu	Pesan	Action
1	M Syafii	karebet_asl@telkom.net	0000-00-00 00:00:00	bagus sekali situasinya	delete edit
2	Andi Pramono	andipramono@telkom.net	2004-09-15 21:26:44	Bagus sekali	delete edit
3	M Zamal A	agendogget@yahoo.com	2004-09-15 21:27:15	kurang bagus nih	delete edit

Gambar 7.10 Daftar Record Terbaru

7.3 Delete

Manipulasi database yang lain, yang tidak kalah penting ialah *delete process*. Sebuah record tentunya jangan sampai terhapus dari database karena record merupakan sebuah data yang dapat dijadikan acuan untuk menarik sebuah

kesimpulan. Record yang tidak dikehendaki misalnya, hendaknya dihapus. Tapi yang harus diperhatikan yaitu proses penghapusan record dalam MySQL tidak dapat di-undo sehingga jika record telah di-delete maka tidak dapat dikembalikan lagi.

Untuk menghapus record digunakan perintah MySQL yaitu *delete*. Perintah ini akan menghapus dengan menggunakan klausa *where*.

Misalnya: jika ingin menghapus data dengan *id* = 1 dari tabel *bukutamu*, maka sintaksnya: **delete from bukutamu where id = '1'**

Cara kerja proses *delete* sama dengan cara di atas. Di mana kita harus mendapatkan field *id* sebagai acuan. Pemilihan field *id* ini dijadikan acuan karena nilai *id* *auto_increment*, dan tidak mungkin mempunyai *id* yang sama. Jika ada record yang mempunyai nilai *id* yang sama maka record tersebut akan terhapus.

Singkatnya, jika ingin menghapus sebuah record, maka pada tabel tersebut harus dicari field dengan nilai record yang tidak mungkin sama. Namun ada baiknya sebagai bahan acuan, field diset menjadi *primary key* atau juga *auto_increment*.

Untuk menghapus record, ubah dulu file *view.php* menjadi:

view.php

```
<?
Include ("server.php");

$query = MySQL_query ("select * from bukutamu",
$koneksi) or die (MySQL_error());

$jumlah = MySQL_num_rows($query);

echo "Jumlah record: $jumlah";
echo "<br><br>";

echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
```

```

<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th> //tambahan kolom baru dalam tabel
</tr>;

```

```

while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{
echo "<tr><td>";
echo $row["id"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["waktu"];
echo "</td><td>";
echo $row["pesan"];
echo "</td><td>";
<a
href=\"delete.php?id=$row[0]\">delete</a></td>";

// $row[0]=$row["id"]
echo "</tr>";
}

echo "</table>";

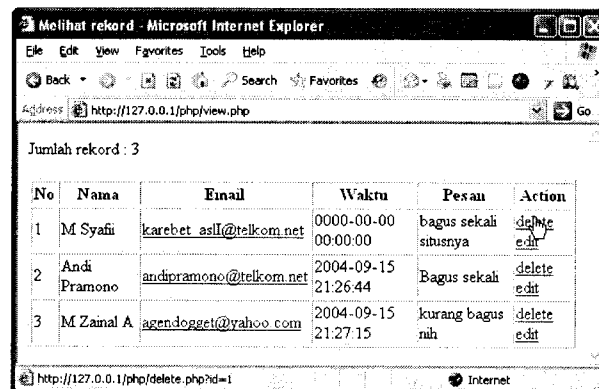
?>

```

Penjelasan:

```
<a href=\"delete.php?id=$row[0]\">delete</a>
```

Penggalan script di atas dimaksudkan untuk mengambil variabel `id` ketika diarahkan ke sebuah link. Link tersebut akan membuka file `delete.php` dan membawa nilai dari variabel `id` yang di-klik.



Gambar 7.11 Variabel Id

Pada Gambar 7.11, nilai variabel `id=1`. Jika link tersebut di-klik, maka akan memanggil file `delete.php`. Dari sini sebenarnya modal dasar untuk menghapus sudah ada yaitu nilai **id**. Dengan nilai `id` ini, contoh dalam gambar di atas yaitu `id=1`, query di `delete.php` adalah: **delete from bukutamu where id= ' \$id '**; misalnya dengan nilai `id=1`, maka record yang mempunyai `id=1` akan dihapus.

delete.php

```

<?
include ("server.php");

$query = MySQL_query ("delete from bukutamu
where id='$id'", $koneksi) or die
(MySQL_error());
if ($query)
echo "Data dengan id=$id telah dihapus";
?>

```

7.4 Edit

Mengedit sebuah record cara kerjanya mirip dengan menampilkan record (`view.php`). Di mana hanya satu record saja yang ditampilkan karena tidak lazim jika mengedit 2 record sekaligus. Cara kerjanya sama dengan menghapus

record. Pertama dapatkan dulu nilai variable **id**, kemudian dari nilai id tersebut ditampilkan record yang mempunyai kesamaan nilai id. Sehingga query nantinya adalah: **select * from bukutamu where id='Sid'**. Setelah ditampilkan, ubah isi datanya. Perubahan tersebut hanya berlaku untuk selain nilai variable **id**, karena sangat tidak mungkin jika menggunakan acuan nilai variabel **id**.

Pertama kali ubah dulu file view.php agar mempunyai link pengeditan.

view.php

```
<?
include ("server.php");
$query = MySQL_query ("select * from
bukutamu", $koneksi) or die (MySQL_error());

$jumlah = MySQL_num_rows($query);

echo "Jumlah record: $jumlah";

echo "<br><br>";

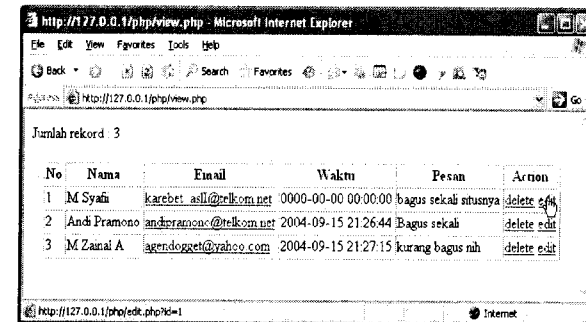
echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th>
</tr>";

while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{
echo "<tr><td>";
echo $row["id"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
```

```
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["waktu"];
echo "</td><td>";
echo $row["pesan"];
echo "</td><td>
        <a
href=\"delete.php?id=$row[0]\">delete</a>
        <a
href=\"edit.php?id=$row[0]\">edit</a>
        </td>";
echo "</tr>";
}

echo "</table>";

?>
```



Gambar 7.12 view.php Dengan Link Edit

edit.php

```
<?
include ("server.php");

$query = MySQL_query ("select * from bukutamu
where id='$id'", $koneksi) or die
(MySQL_error());
while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{
echo "<form method=\"post\"
```

```

action="\update.php">";
$id = $row["id"];
$nama = $row["nama"];
$email = $row["email"];
$pesan = $row["pesan"];
echo "<input type=\"hidden\" name=\"id\"
value=\"$id\">";
echo "Nama:
    <input type=\"text\" name=\"nama\"
value=\"$nama\">";
echo "<br>";
echo "Email:
    <input type=\"text\" name=\"email\"
value=\"$email\">";
echo "<br>";
echo "Pesan:
    <textarea
name=\"pesan\">$pesan</textarea>";
echo "<br>";
echo "<input type=\"submit\" name=\"submit\"
value=\"update\">";
echo "</form>";
}
?>

```

Penjelasan:

Setelah mendapatkan nilai **id**, nilai tersebut akan dijadikan syarat untuk melakukan query yaitu mengambil seluruh record yang mempunyai id='Sid'. Jika id=1 maka akan ditampilkan seluruh data yang mempunyai id=1.

```

echo "<input type=\"hidden\" name=\"id\"
value=\"$id\">";

```

Penggalan script di atas dijadikan sebagai pengendali variable. Di mana dengan menggunakan cara tersebut, variable **id** tetap dapat diakses ke halaman berikutnya.

```

<input type=\"text\" name=\"nama\"
value=\"$nama\">";

```

Dari penggalan script di atas, cara kerjanya adalah pertama dibuat dulu text box kemudian nilai dari text box diisi dengan \$nama. Secara otomatis text box sudah mempunyai nilai. Nilai ini yang nantinya akan di edit kemudian langsung di kirim ke file update.php untuk di-update.

File update.php nantinya melaksanakan query: **update bukutamu set nama='\$nama', email='\$email', pesan='\$pesan' where id='\$id'**.

update.php

```

<?
include ("server.php");
$query = MySQL_query ("update bukutamu set
nama='$nama', email='$email', pesan='$pesan'
where id='$id'", $koneksi) or die
(MySQL_error());
?>

```

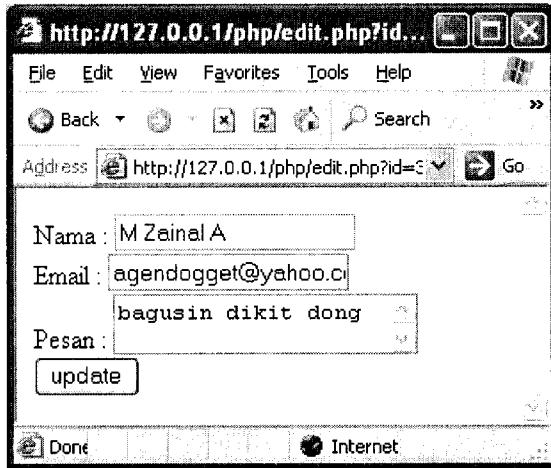
Contoh:

Data awal:

No	Nama	Email	Waktu	Pesan	Action
1	M Syafi	karebet.asli@telkom.net	0000-00-00 00:00:00	bagus sekali situsnya	delete edit
2	Andi Pramono	andipramono@telkom.net	2004-09-15 21:26:44	Bagus sekali	delete edit
3	M Zainal A	agendogget@yahoo.com	2004-09-15 21:27:15	kurang bagus nh	delete edit

Gambar 7.13 Data awal

Record dengan id = 3 akan di edit.



Gambar 7.14 Edit Data

Pesan yang semula “lumayan” akan di-update dengan kalimat “Bagusin dikit dong”.

Data terbaru:

No	Nama	Email	Waktu	Pesan	Action
1	M Syafii	karebet.asli@telkom.net	0000-00-00 00.00.00	bagus sekali sinusnya	delete edit
2	Andi Pramono	andipramono@telkom.net	2004-09-15 21:26:44	Bagus sekali	delete edit
3	M Zainal A	agendogget@yahoo.com	2004-09-15 21:27:15	bagusin dikit dong	delete edit

Gambar 7.15 Data Terbaru

7.5 Search

Database yang besar tentunya mempunyai record ribuan atau bahkan ratusan ribu seharusnya mempunyai fasilitas pencarian data atau searching. Pencarian record tersebut

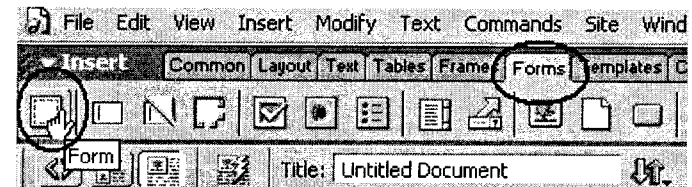
harusnya bersifat fleksibel, di mana dapat mencari berdasarkan field yang ada dalam tabel.

Contoh tabel bukutamu, pencarian dapat di-*customize* berdasarkan id, nama, email, dan pesan. Untuk membuat form pencarian menggunakan html dan pemrosesan variable menggunakan php.

Cara kerjanya adalah memasukkan keyword yang dicari, tentunya berdasarkan field tertentu, kemudian setelah diproses, MySQL akan mencari dalam field tersebut record yang mempunyai kesamaan dengan keyword. Misalnya: mencari nama pengunjung (field **nama**) dengan keyword ‘syafii’, maka akan ditampilkan record yang mempunyai nama = syafii.

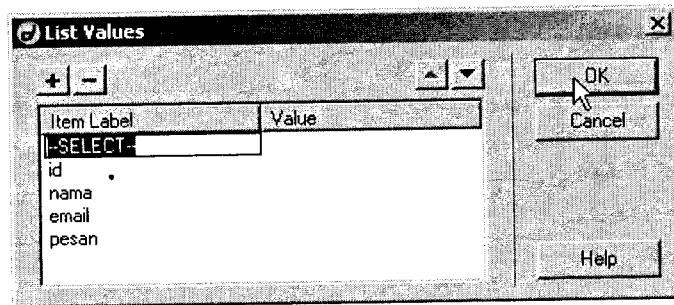
cari.htm

1. Buka Dreamweaver Anda.
2. Aktifkan **insert bar form**.
3. Klik tombol **form**.



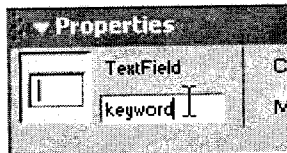
Gambar 7.16 Menambahkan form

4. Pada text field Action panel properties, Anda ketikkan **cari.php** dengan method POST.
5. Klik tombol **list/menu**.
6. Pada panel **properties** Anda klik tombol **list value**.
7. Pada item label Anda ketikkan –SELECT–.
8. Tambahkan item label yang lain dengan mengklik tombol plus (+).
9. Tekan **OK** jika sudah selesai.



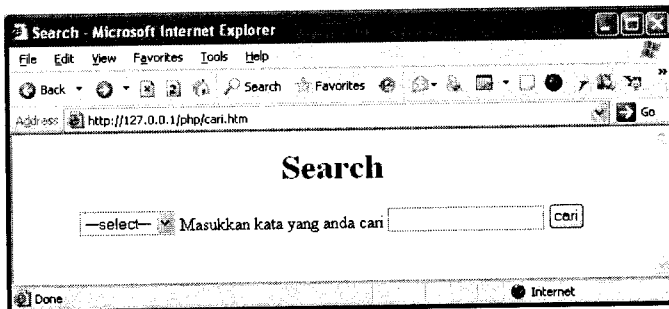
Gambar 7.17 List Value

10. Ketikkan di sisi kanan list values Anda ketikkan "Masukkan kata yang Anda cari".
11. Tambahkan text field.
12. Pada text field properties Anda ketikkan keyword.



Gambar 7.18 Text Field Properties

13. Tambahkan tombol di sisi kanan text field untuk tombol pencarian dengan mengklik sekali tombol button.
14. Untuk button name dan button label Anda ketikkan cari.



Gambar 7.18 cari.htm

Dari Gambar 7.18, bisa diterjemahkan bahwa mencari data dengan keyword **syafii** pada field **nama**. File pemroses adalah **cari.php**. Isinya hampir sama dengan file **view.php** yang sudah dibuat. Yang perlu diubah ialah querynya.

cari.php

```
<?
include ("server.php");
$query = MySQL_query ("select * from buktamu
where $field like '%$keyword%' ", $koneksi) or
die (MySQL_error());

$jumlah = MySQL_num_rows($query);

echo "Jumlah record: $jumlah";

echo "<br><br>";

echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th>
</tr>";

while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{
echo "<tr><td>";
echo $row["id"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["waktu"];
echo "</td><td>";
echo $row["pesan"];
```

```

echo "</td><td>
      <a
href=\"delete.php?id=$row[0]\">delete</a>
      <a
href=\"edit.php?id=$row[0]\">edit</a>
</td>";
echo "</tr>";
}

echo "</table>";

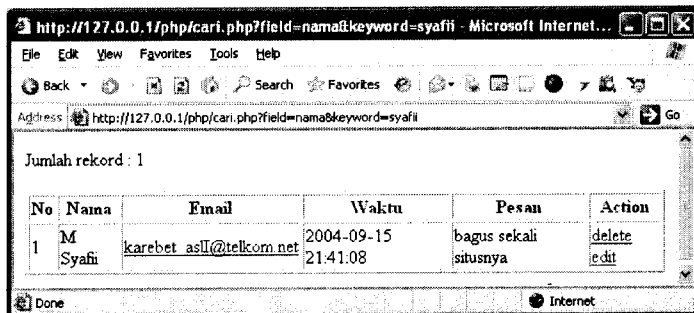
?>

```

Penjelasan:

```
"select * from bukutamu where $field like '%$keyword%'"
```

Query tersebut untuk memilih semua record yang terdapat pada tabel **bukutamu** di mana nama = syafii. Karena \$field dipilih **nama** (Gambar 7.19) maka nilai \$field adalah **nama** dengan keyword syafii. Pernyataan **like '%\$keyword%'** artinya apapun yang mengandung kata **syafii** akan ditampilkan.

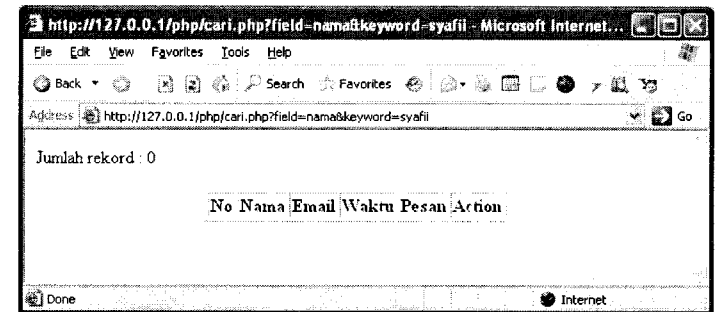


Gambar 7.19 cari.php

Jika ingin pencarian yang benar-benar cocok antara keyword dengan record tidak cocok sehuruf atau lebih ganti querynya menjadi:

```
"select * from bukutamu where $field = '$keyword'"
```

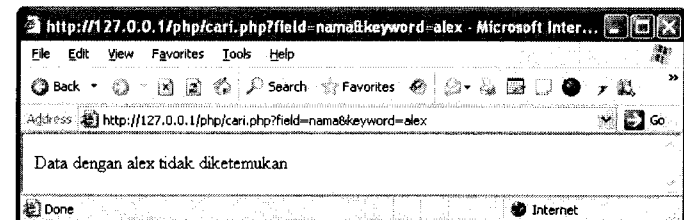
Pada contoh di atas jika querynya diubah maka dengan keyword **syafii** dan **\$field=nama** hasilnya:



Gambar 7.20 Query Tidak Ditemukan

Karena tidak ada record dengan data **syafii** pada field **nama** yang cocok 100% dengan keyword, maka data tidak ditemukan.

Dari contoh manipulasi database MySQL, Anda dapat memodifikasi sendiri gaya pemrograman sesuai dengan imajinasi Anda. Penulis membuat program sesederhana mungkin agar lebih mudah dipahami. Untuk search data jika data tidak ditemukan Anda dapat menambahkan pernyataan bahwa data tidak ditemukan.



Gambar 7.21 Pesan Data Tidak Ditemukan

Caranya mudah yaitu: hitung jumlah baris hasil query (MySQL_num_rows), jika jumlah baris bernilai 0 (nol) maka data tidak ditemukan. Anda dapat mengembangkan contoh-contoh di atas dengan menambahkan *warning* jika user melakukan kesalahan. Contohnya pada tabel **bukutamu** ada nama yang tidak diisi atau email tidak valid dan masih banyak yang lain.

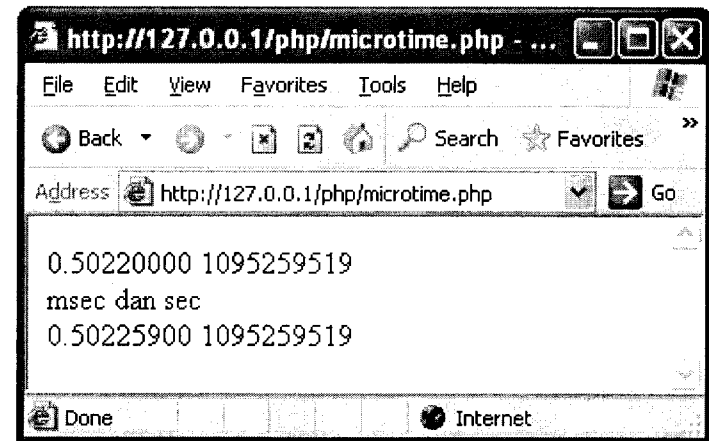
Teknik manipulasi ini sangat penting jika ingin mengembangkan aplikasi berbasis PHP MySQL, karena ini merupakan modal untuk melangkah ke pengembangan lebih lanjut.

7.6 Waktu Pencarian

Pencarian ialah sebuah proses dan proses membutuhkan waktu untuk menyelesaikan tugasnya. Sama halnya dalam PHP, membuat aplikasi PHP MySQL mencari record dalam MySQL dapat juga dikalkulasi penggunaan waktunya. Waktu ini dihitung dalam satuan microsecond. Karena pencarian dalam MySQL membutuhkan waktu kurang dari satu detik. PHP mempunyai fungsi tersendiri untuk menghitung waktu sekarang dalam satuan microsecond, fungsi tersebut yaitu `microtime()`.

microtime.php

```
<?
$waktu = microtime();
echo $waktu;
echo "<br>msec dan sec";
$waktu_1 = microtime();
echo "<br>$waktu_1";
?>
```



Gambar 7.22 *microtime.php*

Fungsi `microtime()` menghasilkan 2 output sebenarnya, pada baris pertama nilai

0.81322300 1072965232 dipisahkan dengan spasi. Kumpulan angka pertama (0.81322300) ialah nilai dari microsecond (msec), kumpulan angka kedua (1072965232) nilai dari jumlah detik sejak tanggal 1 januari 1970 sampai sekarang. Nilai msec ialah nilai microsecond dari second, mudahnya ketika Anda melihat sebuah perlombaan olahraga apabila seorang pelari mampu lari dengan total waktu 10 detik 150 second maka 10 ialah second sedangkan 150 ialah microsecond. Untuk mengetahui waktu total nilai dari msec dan sec harus di jumlahkan.

Untuk memecah output `microtime()`, digunakan fungsi `explode()` dengan acuan atau ukuran tanda spasi, karena yang membedakan msec dan sec ialah adanya spasi. Setelah dipecah menjadi 2 bagian, maka masing-masing bagian akan ditampung ke dalam `variable`. Cara menampungnya menggunakan fungsi `list()`. Fungsi `list()` digunakan untuk membuat array.

Sebagai contoh, silahkan buka file `cari.php` dan ubah seperti ini.

Cari.php

```

<?
Include ("server.php");
    list($usec, $sec) = explode('
',microtime());
// Waktu sebelum query dieksekusi
    $querytime_before =
((int)$usec + (int)$sec);

$query = MySQL_query ("select * from bukutamu
where $field like '%$keyword%'", $koneksi) or
die (MySQL_error());

    list($usec, $sec) = explode('
',microtime());
// Waktu sesudah query dieksekusi
    $querytime_after =
((float)$usec + (float)$sec);

$jumlah = MySQL_num_rows($query);

if ($jumlah=="0")
echo "Data dengan keyword <i>$keyword</i>
pada field <i>$field</i> tidak ditemukan";
else
{
echo "<br><br>";
echo "Jumlah record: $jumlah";
echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th>
</tr>";

while ($row=MySQL_fetch_array($query))
{

```

```

echo "<tr><td>";
echo $row["id"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["waktu"];
echo "</td><td>";
echo $row["pesan"];
echo "</td><td>
        <a
href=\"delete.php?id=$row[0]\">delete</a>
        <a
href=\"edit.php?id=$row[0]\">edit</a>
</td>";
echo "</tr>";
}

echo "</table>";
    $total_waktu = $querytime_after -
$querytime_before; // waktu pencarian
    echo "Waktu Pencarian: ";
    printf("%1.2f", $total_waktu);
}
?>

```

Penjelasan:

Yang dihitung ialah proses query yang dilaksanakan oleh \$query. Sehingga perhitungan awal waktu pencarian diletakkan sebelum:

```
$query ($querytime_before)
```

Sedangkan perhitungan sesudah pencarian diletakkan setelah:

```
$query ($querytime_after).
```

Sehingga total waktu pencarian dihitung dengan cara:

```
$querytime_after - $querytime_before.
```

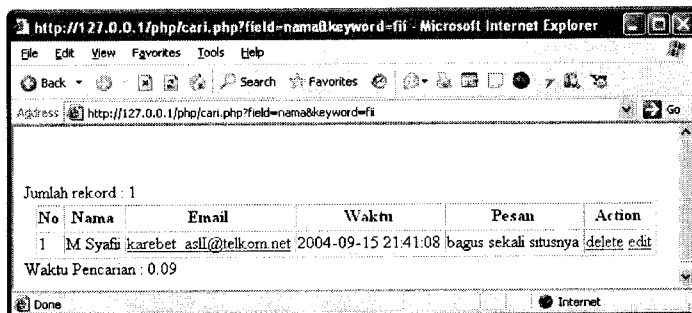
```
List($usec, $sec) = explode(' ', microtime());
```

explode(' ', microtime()) akan memecah output dengan tanda atau acuan pemecahnya tanda spasi (' '). Pada hasil output terdapat 2 kumpulan angka yang dipisahkan dengan spasi. Karena menggunakan acuan spasi maka terdapat 2 bagian. Bagian pertama ditampung dalam Variable \$usec sedang-kan bagian kedua ditampung dalam Variable \$sec. Setelah terdapat 2 variabel yaitu \$user dan \$sec, keduanya akan ditambahkan sehingga:

```
$querytime_before = ((int)$usec + (int)$sec);
```

Hal ini berlaku pada \$querytime_after. Namun agar dapat dikurangi dalam bentuk pecahan, maka dipakai tipe data float

```
$querytime_after = ((float)$usec + (float)$sec);
```



Gambar 7.23 Waktu Pencarian

BAB 8

TIPS DAN TRIK FLASH

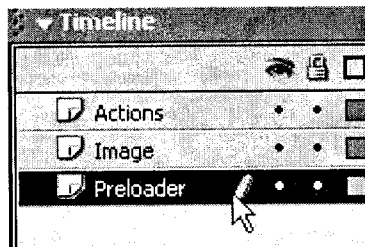
Tips dan trik Flash ini akan memberi contoh-contoh yang bisa Anda gunakan untuk aplikasi pembuatan halaman web. Tampilan halaman web yang menggunakan Flash memang terkesan lebih berat jika dibandingkan dengan tampilan halaman web pada umumnya (HTML). Jika Anda membiarkan pengunjung menunggu terlalu lama, bisa jadi halaman Anda akan ditinggalkan. Agar tidak ditinggalkan, berikan kesan animasi pada saat masa penantian tersebut dengan Preloader yang menarik.

Dalam website suatu perusahaan, pasti ada logo. Jika Anda membiarkan logo itu statis atau diam, maka identitas perusahaan tersebut akan kurang mengena. Berbeda jika Anda memberi kesan dinamis pada logo dengan memberikan efek shine dan bola berputar yang mengelilingi logo.

Jika halaman web Anda memiliki tombol hyperlink yang banyak, maka tampilan web Anda akan terkesan rusuh dengan hadirnya tombol-tombol tersebut. Berbeda jika Anda mengklasifikasikan tombol-tombol tersebut berdasarkan jenisnya, maka Anda akan mendapati tampilan yang lebih rapi. Pada bab ini akan penulis sertakan juga bagaimana kita membuat pointer kreasi sendiri.

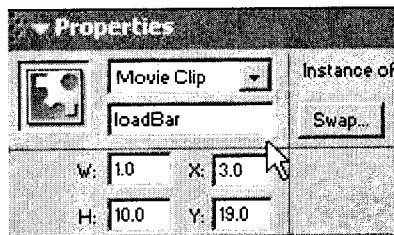
8.1 Animasi Preloader

1. Buatlah tiga layer yang susunannya dari atas ke bawah **Actions**, **Gambar**, dan **Preloader**.



Gambar 8.1 Susunan Layer Preloader

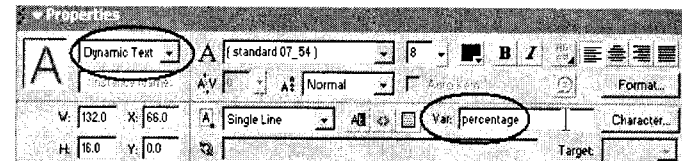
2. Tekan **Ctrl + F8** untuk membuat simbol baru * pilih **movie clip**.
3. Dalam movie clip tersebut sisipkan 4 layer yang susunannya dari atas ke bawah adalah **Actions**, **teks persentase**, **load bar**, dan **teks statis**.
4. Klik sekali pada layer **teks statis** dan buatlah tulisan **LOADING** dengan **text tool**.
5. Klik sekali layer **load bar** dan buatlah persegi panjang dengan **rectangle tools**.
6. Convert persegi panjang tersebut menjadi simbol Movie clip.
7. Klik persegi panjang tersebut * pada panel properties ketikkan 1 pada **W** dan 10 pada **H**.
8. Ketikkan *loadbar* pada **instance name**.



Gambar 8.2 Properties Movie Clip

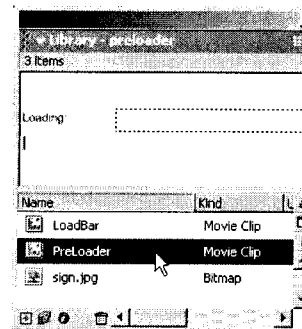
9. Klik sekali pada layer teks persentase dan buatlah kotak dengan menggunakan **Text tool**.

10. Pada **text type** Anda, pilih dynamic text dengan variabel *persentase*.



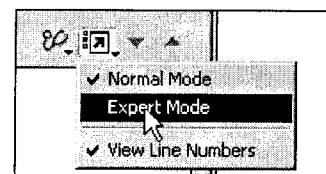
Gambar 8.3 Text Type dan Variable

11. Klik sekali layer **actions** dan aktifkan panel actions.
12. Pilih **actions * movie control * double klik stop**.
13. Kembalilah ke scene awal.
14. Tekan **Ctrl + L** untuk membuka library Anda.
15. Klik sekali layer preloader dan masukkan movie clip yang baru Anda buat pada layer tersebut.



Gambar 8.4 Panel Library

16. Aktifkan panel Actions **View option** Anda pilih **expert mode**.



Gambar 8.5 View Options

17. Ketikkan perintah berikut ini:

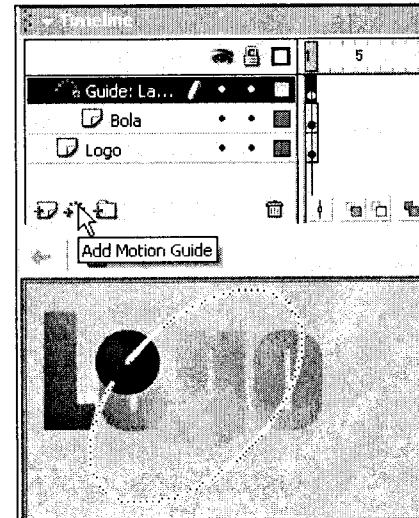
```
onClipEvent (enterFrame) {
    loading = _parent.getBytesLoaded();
    total = _parent.getBytesTotal();
    percent -= ((loading/total)*100)*.25;
    per = int(percent);
    persentase = per+"%";
    loadBar._width = per;
    if (percent>99) {
        _parent.gotoAndStop(2);
    }
}
```

18. Klik kanan pada frame 2 layer gambar * **insert key frame.**
19. Masukkan gambar apapun yang Anda punya pada frame 2 layer **gambar.**
20. Klik kanan pada frame 2 layer Actions * **insert key frame.**
21. Aktifkan panel Actions.
22. Pilih **actions * movie control * double klik stop.**
23. Klik sekali frame 2 layer actions, pilih **Actions * movie control * double klik stop.**

8.2 Bola Berputar

1. Buat dua buah layer yang susunannya dari atas ke bawah adalah *layer bola* dan *layer logo*.
2. Masukkan logo Anda pada **layer logo**.
3. Buatlah bola dengan warna dalam gradasi radial.
4. Convert bola tersebut ke dalam symbol graphic.
5. Tambahkan guide layer dengan menekan tombol **add motion guide.**

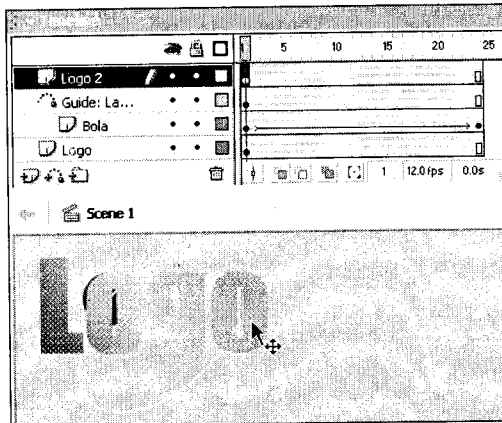
6. Pada layer guide, buat elips dan putar beberapa derajat (lihat Gambar 8.6).
7. Potong sedikit lingkaran tersebut.



Gambar 8.6 Menambahkan Elips untuk Lintasan

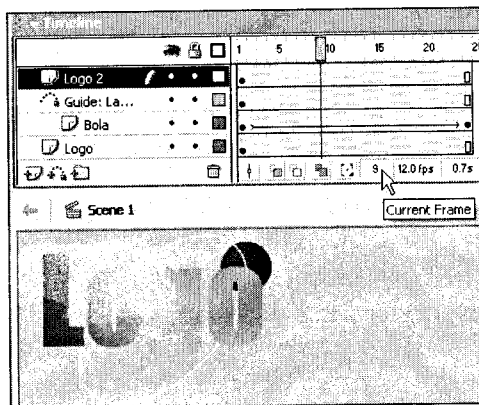
8. Klik kanan frame 24 layer bola * **insert key frame.**
9. Klik kanan frame 24 layer guide dan layer logo * **insert frame.**
10. Pada frame 1 letakkan bola pada posisi awal lintasan dan pada frame 24 letakkan bola pada akhir lintasan.
11. Klik kanan di antara frame 1 dan 24 * **create motion tween.**
12. Ketika Anda tekan **Ctrl + Enter** untuk mengujinya, Anda akan mendapati bola berputar pada lintasan ellipsis tersebut. Kesan yang Anda dapatkan adalah bola berputar di depan logo bukannya mengitari logo. Agar terkesan bola mengitari logo, ikuti langkah berikutnya
13. Tambahkan satu layer di atas layer guide dan beri nama *logo 2*.

14. *Copy* Logo yang terdapat pada layer logo dan *paste* pada layer logo 2.



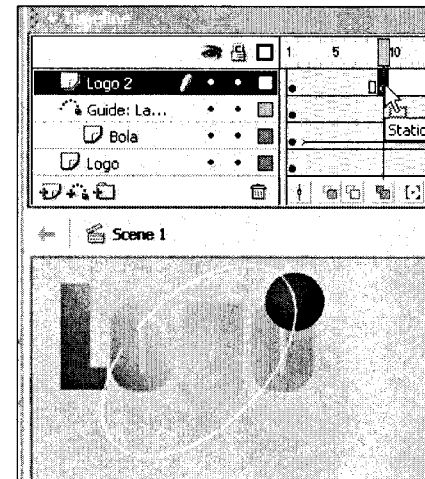
Gambar 8.7 Menambahkan Layer Logo 2 Agar Bola Tampak di Belakang Logo

15. Kini bola sudah terkesan berada di belakang logo.
16. Pada saat berada pada frame 9 bola terlihat masih di belakang logo, padahal seharusnya berada di depan logo.



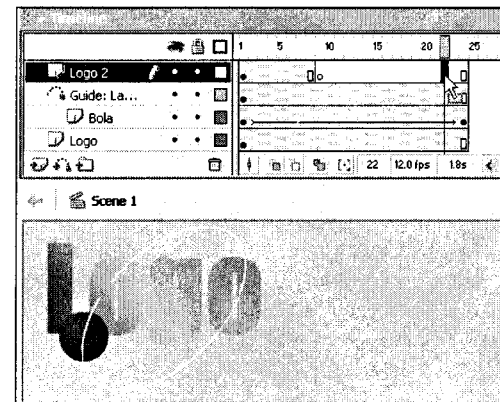
Gambar 8.8 Bola Di Belakang Logo, Seharusnya di Depan Logo

17. Klik kanan frame 9 layer logo 2 * **insert key frame**.
18. Hapus logo pada frame 9 layer logo 2 tersebut



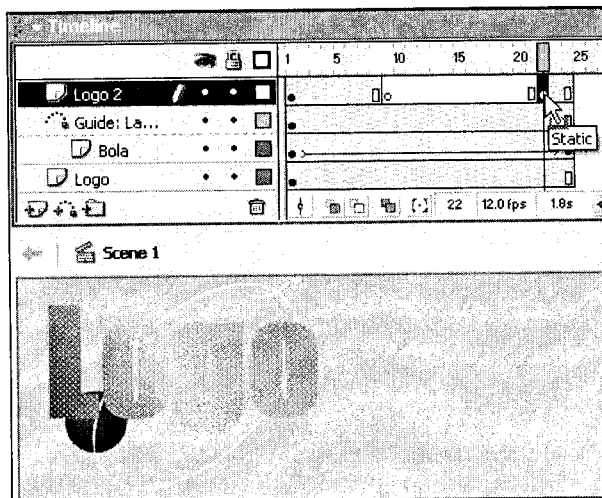
Gambar 8.9 Menghapus Logo pada Frame 9 Agar Tampak di Depan Logo

19. Kita lanjutkan perjalanan kita kembali. Pada saat di frame 22, seharusnya bola berada di belakang logo bukannya di depan logo



Gambar 8.10 Bola di Depan Logo, Seharusnya di Belakang Logo

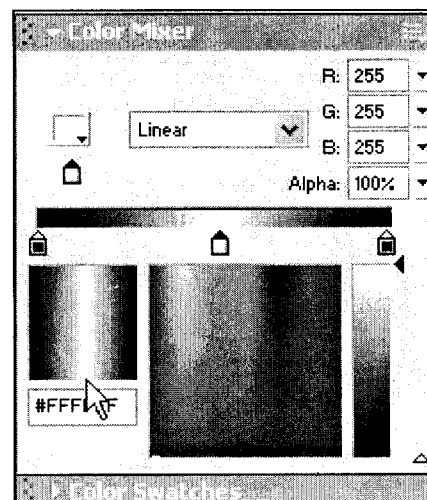
20. Klik kanan frame 22 layer logo 2 * **insert key frame**.
21. Pada layer logo 2, copy logo dari frame 1 dan paste pada frame 22.
22. Kini tampak bola berada di belakang logo. Ketika Anda tekan **Ctrl + enter** akan tampak bola mengitari logo.



Gambar 8.11 Menambahkan Logo pada Frame 22
Agar Bola Tampak di Belakang Logo Kembali

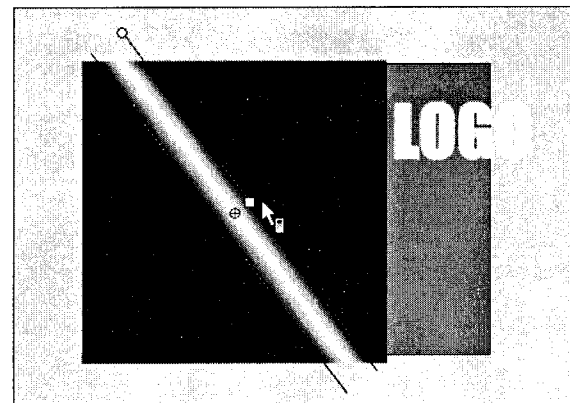
8.3 Efek Shine

1. Buat dua buah layer, *layer shine* dan *layer logo*. Layer logo berada pada posisi atas.
2. Masukkan logo yang ingin Anda beri efek shine pada layer logo.
3. Aktifkan color mixer untuk membuat racikan warna baru.
4. **Fill style** Anda pilih *Linear*.
5. Buat 3 botol warna dari kanan ke kiri warna hitam, putih, dan hitam.



Gambar 8.12 Meracik Warna Baru

6. Aktifkan layer shine.
7. Buat persegi panjang yang besarnya 4 kali besar logo atau lebih. Gunakan warna racikan Anda sebagai warna dalamnya
8. Buat warna dalam seolah-olah seperti laser dengan memainkan *fill transform tool* (lihat Gambar 8.13).



Gambar 8.13 Persegi yang Ukurannya Lebih Besar dari Logo

9. Seleksi persegi panjang yang baru Anda buat, * tekan **F8 * Graphic * OK**
10. Pada frame 1 letakkan warna putih persegi di bawah logo.



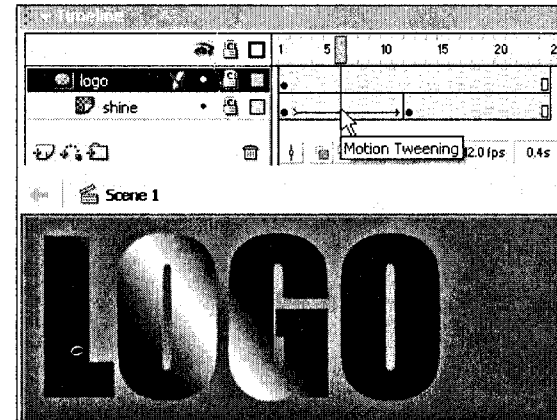
Gambar 8.14 Meletakkan Putih Persegi

11. Klik kanan frame 12 * **insert key frame**.
12. Letakkan warna putih persegi panjang di atas logo.



Gambar 8.15 Putih Persegi Panjang Di Atas Logo

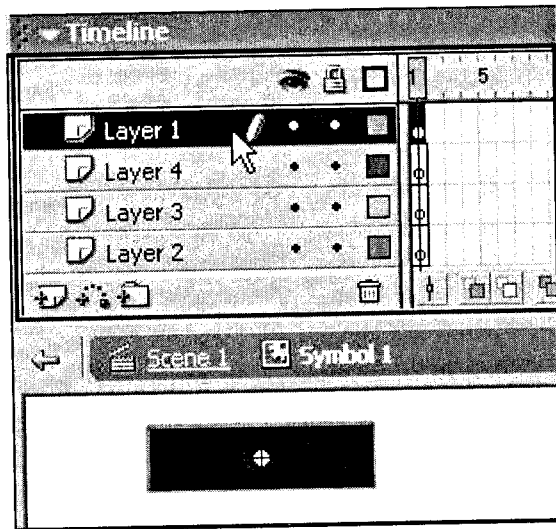
13. Klik kanan di antara frame 1 dan 12 * **create motion tween**.
14. Klik kanan frame 24 layer shine dan layer logo * **insert frame**.
15. Klik kanan layer logo * **mask**.



Gambar 8.16 Tampilan Shine pada Logo

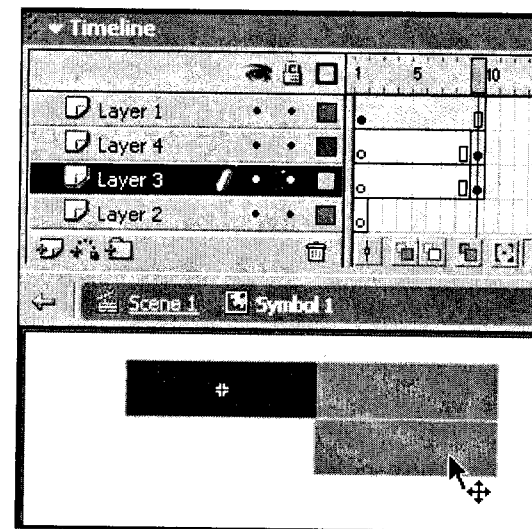
8.4 Membuat Submenu Button

1. Buatlah persegi panjang secara horizontal.
2. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **movie clip**.
3. Tekan **OK**.
4. Double klik movie clip yang baru saja Anda buat untuk mengeditnya.
5. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **button**.
6. Tekan **OK**.
7. Tambahkan 3 layer lagi.
8. Pastikan persegi panjang yang Anda buat berada pada posisi layer teratas.



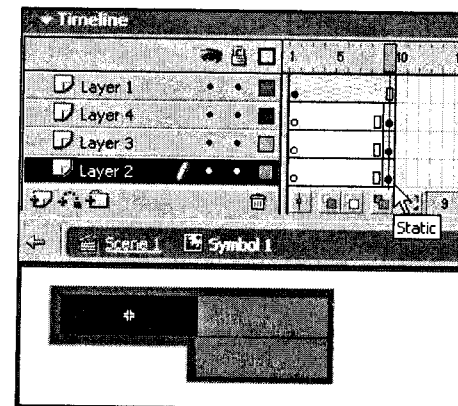
Gambar 8.17 Button yang Berada pada Layer Teratas

9. Klik kanan pada frame 9 layer 1 * **insert frame**.
10. Klik kanan pada frame 9 layer 4 * **insert key frame**.
11. Buatlah persegi panjang pada frame 9 tersebut dan letakkan di sisi kanan persegi panjang sebelumnya.
12. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **button**.
13. Klik kanan pada frame 9 layer 3 * **insert key frame**.
14. Buatlah persegi panjang pada frame 9 tersebut dan letakkan di bawah tepat persegi panjang sebelumnya. Pastikan tidak ada celah sedikitpun di antara ketiga persegi panjang tersebut baik vertikal maupun horizontal.
15. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **button**.



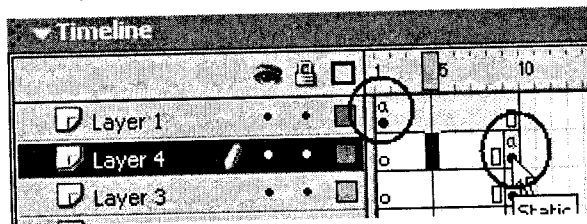
Gambar 8.18 Membuat Tombol Berbentuk Persegi Panjang

16. Klik kanan pada frame 9 layer 2 * **insert key frame**.
17. Buatlah 2 persegi panjang yang mengelilingi ketiga persegi panjang tersebut.
18. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **button**.



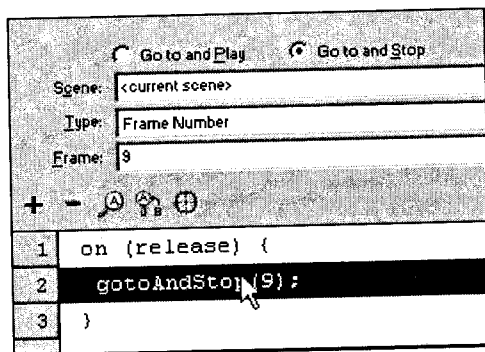
Gambar 8.19 Membuat Persegi Panjang yang Mengelilingi Ketiga Tombol

19. Klik sekali pada frame 1 layer 1.
20. Aktifkan **Panel actions**.
21. Pilih **actions * movie control * double klik stop**.
22. Klik sekali frame 9 layer 4.
23. Pilih **actions * movie control * double klik stop**.
24. Anda akan menjumpai tampilan huruf a di atas keyframe.



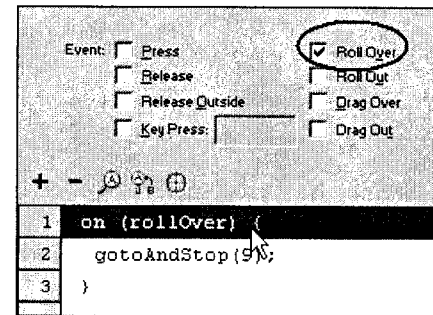
Gambar 8.20 Tanda a Berarti Terdapat Perintah Action Script

25. Klik sekali frame 1 layer 1.
26. Klik sekali persegi panjang yang terdapat pada frame 1 layer 1.
27. Pilih **actions * movie control * double klik go to**.
28. Pilih **Go to and stop** dan pada text box **Frame** Anda ketikkan 9.



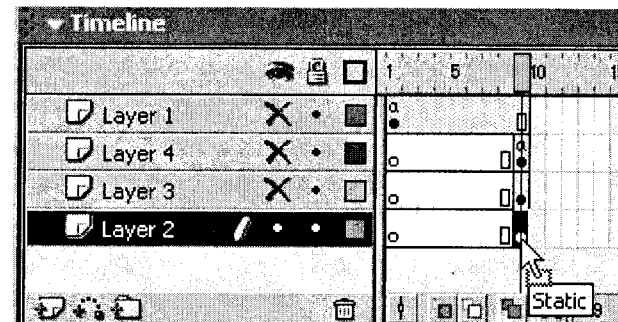
Gambar 8.21 Go to And Stop Ke Frame 9

29. Klik sekali on (release) {
30. Hilangkan tanda centang pada **release** dan beri tanda centang pada **roll over**.



Gambar 8.22 Mengganti Mouse Event Release dengan Roll Over

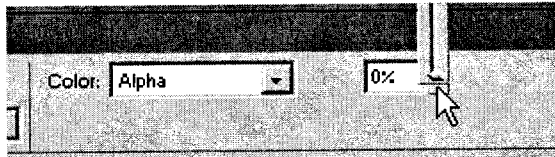
31. Sembunyikan seluruh isi layer kecuali layer 2 dengan mengklik sekali kolom mata setiap layer.
32. Klik sekali frame 9 layer 2.



Gambar 8.23 Menyembunyikan Ketiga Layer

33. Klik sekali tombol tersebut.
34. Pilih **actions * movie control * double klik go to**.
35. Pilih **Go to and stop** dan pada text box **Frame** Anda ketikkan 1.
36. Aktifkan **panel Properties**.

37. Pada *color style* Anda pilih **alpha** dengan **alpha amount 0%**.



Gambar 8.24 Color Style dan Alpha Amount

38. Tampilkan kembali isi pada tiap-tiap layer dengan menghilangkan tanda silang pada mata.
39. Tekan **Ctrl + Enter** untuk mencobanya.

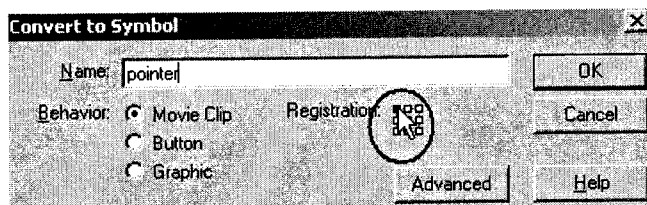
8.5 Membuat Pointer Sendiri

1. Buatlah tampilan pointer sesuka Anda dengan syarat serong ke kiri sejauh $\pm 30^\circ$



Gambar 8.25 Tampilan Pointer Baru

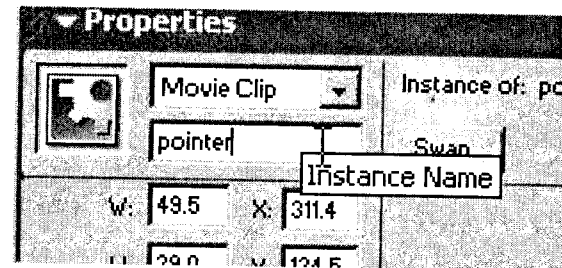
2. Seleksi persegi panjang tersebut * tekan **F8** pada keyboard untuk membuat simbol * pilih **movie clip** dengan registration kiri atas.



Gambar 8.26 Mengkonvert Menjadi Simbol Movie Clip

3. Tekan tombol **OK**.

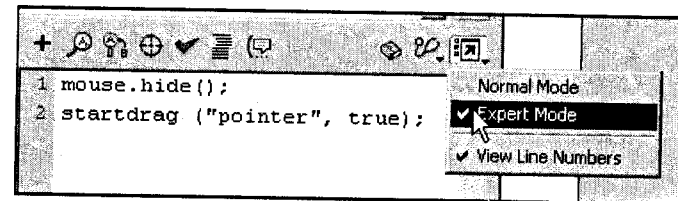
4. Aktifkan panel **properties** dan pada instance name, Anda ketikkan pointer.



Gambar 8.27 Instance Name

5. Klik sekali frame 1.
6. Aktifkan panel **actions**, *view options*, Anda pilih **expert mode**.
7. Ketikkan perintah berikut ini.

```
mouse.hide();
startdrag ("pointer", true);
```



Gambar 8.28 Panel Actions

8. Jika Anda menjumpai tampilah huruf a pada keyframe 1, maka Anda berhasil.
9. Tekan **Ctrl + Enter** untuk mencobanya.

BAB 9

TIPS DAN TRIK PHP

Untuk merangsang seseorang agar mau menekuni PHP dengan benar-benar, dengan jujur penulis pun bosan jika harus mengotak-atik PHP dengan MySQL. Banyak sekali fasilitas yang dimiliki PHP selain keunggulannya dalam penanganan database, terutama MySQL. Untuk dapat melihat fungsi-fungsi yang dimiliki PHP secara keseluruhan Anda dapat membuka situs <http://www.PHP.net/manual>. Di situs PHP, Anda dapat download beberapa tutorial yang lengkap dan komplet beserta detail fungsi yang dimiliki oleh PHP. Kali ini kita akan membuat sebuah program kecil tapi tidak menggunakan MySQL. Berikut ini program dan tips dan trik yang akan kita buat.

1. Membuat alias untuk file berekstensi php.
2. Menampilkan halaman autentikasi pada phpMyAdmin.
3. Http autentikasi dengan PHP.
4. PHP dan port.
5. Interaksi shell melalui PHP.

9.1 Membuat Alias untuk File Berekstensi php

Bermula dari situs <http://www.indosiar.com> dan situs <http://www.oto.co.id> yang sekilas tidak menggunakan PHP, tetapi website tersebut sungguh sangat dinamis. 'Pelemparan' variabel antar halaman sungguh mirip jika menggunakan PHP. Maksudnya, untuk website www.indosiar.com, website tersebut murni menggunakan

file berekstensi html, sedangkan untuk www.oto.co.id murni menggunakan file berekstensi oto. Penulis sendiri heran untuk website indosiar, setuju penulis html sebenarnya bukan bahasa pemrograman. Di dalam html tidak ada looping dan manajemen variabel. Apakah webmaster indosiar.com membangun website dengan cara manual atau statik. Jika Anda memperhatikan website indosiar.com yang di dalamnya terdapat forum diskusi. Maka semula saya berfikir kalau forum diskusi tersebut menggunakan file teks untuk menyimpan setiap komentar, karena setuju penulis website ini hanya menggunakan html saja.

Atau silahkan buka www.oto.co.id, Anda akan menjumpai file berekstensi *.oto, misalnya index.oto. Sebenarnya seperti situs indosiar.com, www.oto.co.id pada intinya menggunakan PHP. Namun mungkin karena alasan keamanan sehingga PHP dialiaskan menjadi html. File index.PHP menjadi index.html. sama halnya dengan website www.oto.co.id, file index.PHP dialiaskan menjadi index.oto.

Sebenarnya bagaimana membuat alias untuk file berekstensi tersebut? Kuncinya terletak pada Apache (jika menggunakan Apache sebagai webserver). Buka file konfigurasi Apache, yaitu httpd.conf. Cari bagian:

```
AddType application/x-httpd-PHP .PHP .PHP4
.PHP3 .phtml
```

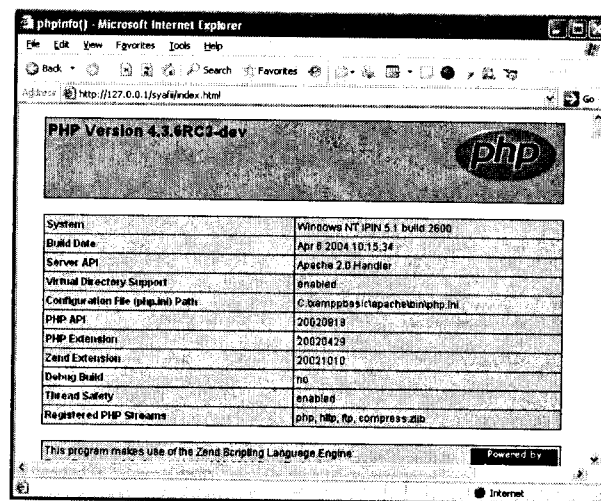
Jika ingin membuat alias html tambahkan kata html di bagian paling akhir. Sehingga menjadi:

```
AddType application/x-httpd-PHP .PHP .PHP4
.PHP3 .phtml .pii .html
```

Untuk mengecek konfigurasi tersebut, restart Apache, kemudian buat file sederhana yang berekstensi html atau pii. Misalnya:

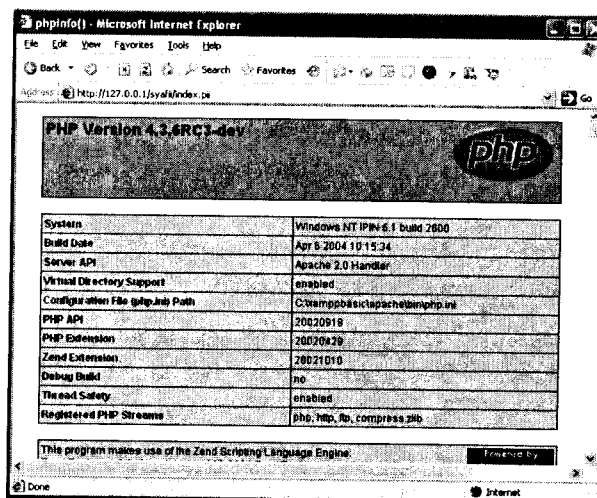
```
<?
PHPinfo();
?>
```

Simpan menjadi **index.html** atau juga **index.pii**.



Gambar 9.1 index.html

Bisa Anda lihat pada Gambar 9.1, di mana file berekstensi html juga dikenali sebagai file PHP pula. Berikut ini contoh lagi untuk file index.pii.



Gambar 9.2 index.pii

Dengan menggunakan alias untuk file berekstensi PHP maka Anda dengan mudah dapat mengelabui seseorang yang mengunjungi website Anda. Dengan catatan penambahan di atas dilakukan pada konfigurasi Apache.

9.2 Menampilkan Halaman Autentikasi pada phpMyAdmin

Bermula dari email pembaca artikel saya, yang isinya menanyakan bagaimana menampilkan kotak dialog autentikasi ketika seseorang mengakses phpMyAdmin. Misalnya lokasi phpMyAdmin berada di <http://localhost/phpMyAdmin/>, maka ketika url tersebut dibuka, akan tampil kotak autentikasi. Artinya seseorang dapat login sesuai dengan hak aksesnya. Secara default ketika Anda membuka url di atas, Anda login sebagai root.

Untuk phpMyAdmin versi 2.2.0-rc4, caranya adalah cari file bernama `config.inc.php` pada folder phpMyAdmin. Kemudian cari bagian:

```
$cfgServers[1]['adv_auth'] = FALSE;
```

Rubah dari FALSE menjadi TRUE. Sehingga akan nampak seperti:

```
$cfgServers[1]['adv_auth'] = TRUE;
```

Kemudian buka lagi <http://127.0.0.1/phpMyAdmin/>.

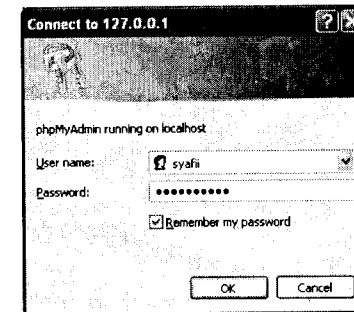
Sedangkan untuk phpMyAdmin versi 2.5.6, cari file yang sama yaitu `config.inc.php`. Kemudian cari penggalan script berikut:

```
$cfg['Servers'][$i]['auth_type'] =  
'config';
```

Rubah kata `config` menjadi `http`.

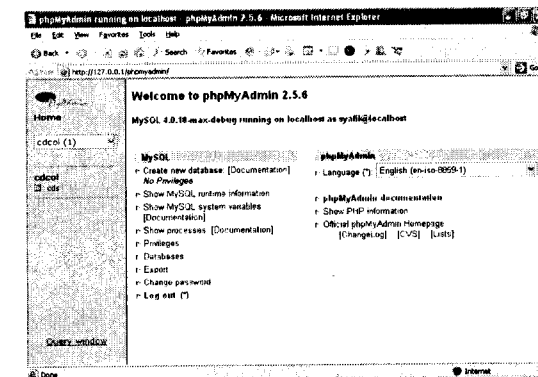
```
$cfg['Servers'][$i]['auth_type'] =  
'http';
```

Buka lagi <http://127.0.0.1/phpMyAdmin/>.



Gambar 9.3 Autentikasi phpMyAdmin

Masukkan user yang sudah kita buat di awal bab. Yaitu user bernama syafii. Nanti Anda akan tahu hak akses yang dimiliki user syafii.



Gambar 9.4 User Syafii Logged

Jika Anda membeli domain dan hosting, untuk keperluan administrasi MySQL, Anda harus menggunakan phpMyAdmin karena *panel* yang disediakan untuk administrasi MySQL hanyalah phpMyAdmin. Pada awal bab sebelumnya, user syafii hanya mempunyai akses untuk select, insert, delete, dan update dan user tersebut tidak dapat menciptakan atau membuat database apalagi menghapus (drop) database. Berikut ini contoh jika hak akses

benar-benar dibatasi. Jika user syafii akan menghapus sebuah database maka akan muncul pesan seperti:

```
Error

SQL-query :

DROP DATABASE `cdcol`

MySQL said:

#1044 - Access denied for user: 'syafii@localhost' to database 'cdcol'

[Documentation] [Back]
```

Gambar 9.5 Akses Ditolak

Anda bisa melihat bahwa Anda harus sangat bijak untuk menentukan hak akses masing-masing user. Karena dengan kesalahan sedikit saja, sebuah database bisa saja dihapus.

9.3 HTTP Autentikasi Dengan PHP

Untuk masuk ke dalam halaman administrasi atau yang lebih umum yaitu halaman yang membutuhkan penggunaan username dan password, kadang Anda membuat sebuah form yang kemudian di-submit ke file pemroses. Cara tersebut sangat bergantung pada cara programmer menangani setiap variable yang dikirim. Bagaimana login tersebut tetap 'diakui' selama user belum logout. Pembuatan form sebenarnya mengundang orang lain untuk melihat source code dan mendeteksi variable-variabel yang digunakan dan mencoba untuk mencoba keamanan login.

Kali ini, Anda tidak perlu susah-susah karena dengan menggunakan metode HTTP autentikasi, keamanan login Anda akan terjamin. HTTP autentikasi sendiri merupakan service yang diberikan PHP, yang hanya dapat dijalankan pada webserver Apache. Cara kerja HTTP autentikasi adalah ketika Anda membuka halaman login, maka akan muncul window pop up di mana Anda harus memasukkan username dan password. Sama ketika Anda masuk ke network

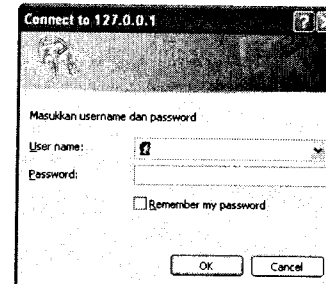
neighborhood yang menggunakan password. Berikut ini contoh sederhana penggunaan HTTP autentikasi.

autentikasi.PHP

```
<html>
<head>
    <title>HTTP Autentikasi dengan
    PHP</title>
</head>
<body>

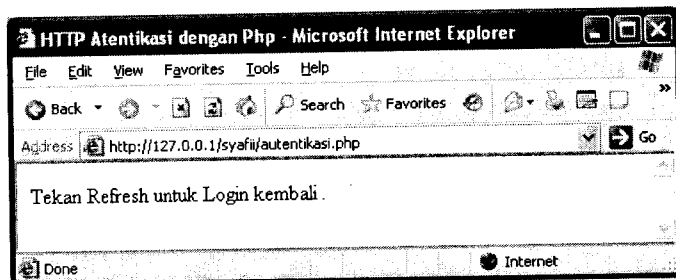
<?
    if ((!isset($PHP_AUTH_USER)) and
        (!isset($PHP_AUTH_PW))) {
        Header("WWW-Authenticate: Basic
        realm=\"Masukkan username dan password\"");
        Header("HTTP/1.0 401 Unauthorized");
        echo "Tekan Refresh untuk Login
        kembali\n";
        exit;
    } else {
        echo "Anda login dengan username
        $PHP_AUTH_USER.<P>";
        echo "Dan password: $PHP_AUTH_PW .<P>";
    }
?>

</body>
</html>
```



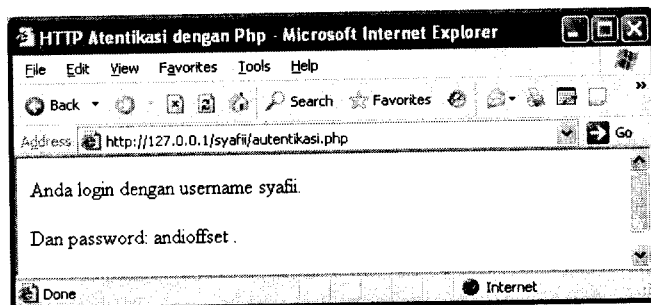
Gambar 9.6 HTTP Autentikasi

Simpan file di depan. Jika dijalankan di browser, akan tampak seperti Gambar 9.6. Jika Anda tekan button cancel, akan tampil:



Gambar 9.7 Button Cancel Ditekan

Tetapi jika Anda memasukkan username dan password,



Gambar 9.8 autentikasi.PHP

Penjelasan:

- Yang menandai tampilnya window pop up username dan password seperti pada Gambar 9.6 ialah baris perintah:

```
Header("WWW-Authenticate: Basic
realm=\"Masukkan username dan password\"");
Header("HTTP/1.0 401 Unauthorized");
```

- Secara otomatis, akan tampil window seperti di atas, dengan 2 macam text box. Text box pertama adalah variabel untuk username. Dalam penggunaan HTTP autentikasi ini, variabel tersebut sudah ditentukan oleh PHP. Variabel untuk username ialah \$PHP_AUTH_USER. Sedangkan variabel untuk menampung password ialah \$PHP_AUTH_PW.
- Selanjutnya, dilakukan pengecekan terhadap username dan password yang dimasukkan, jika tidak diisi atau dikosongi maka akan tampil pesan:

```
echo "Tekan Refresh untuk Login kembali\n";
```

- Jika username dan password diisi, maka akan tampil juga:

```
echo "Anda login dengan username
$PHP_AUTH_USER.<P>";
echo "Dan password: $PHP_AUTH_PW .<P>";
```

Anda masih dapat memodifikasi lagi dengan mengkombinasikan penggunaan password. Dengan menggabungkan antara HTTP autentikasi dengan MySQL, Anda dapat menciptakan cara login yang aman.

9.4 PHP dan Port

Dalam tips dan trik yang terakhir ini, penulis hanya memperkenalkan bahwa PHP dapat mengetahui port itu terbuka atau tidak. Fungsi PHP yang digunakan untuk menguji koneksi port ialah:

```
int fsockopen(string hostname, int port, int
[errno], string [errstr], double [timeout]);
```

hostname = nama komputer.
 port = nomor port yang ingin dites.
 errno dan errstr = digunakan untuk penanganan error.
 timeout = sejumlah waktu yang digunakan untuk terhubung dengan server.

port.PHP

```
<?
function lookup($port,$host){

    $fp = pfsockopen($host, $port, &$errno,
    &$errstr, 5) ;

    if (!$fp){
        $status = 0;
    } else {
        $status = 1;
        fclose($fp);
    }
    return $status;
}

$host="www.syafii.com";

echo "Mengecek Layanan $host<br>";

$cek_ftp = lookup(21,$host); // cek port ftp
$cek_smtp = lookup(25,$host); // cek port http
$cek_dns = lookup(53,$host); // cek port dns
$cek_http = lookup(8080,$host); // cek port dns

if ($cek_ftp=="1")
    echo "Service Ftp Oke<br>";
else
    echo "Service Ftp Mati<br>";

if ($cek_smtp=="1")
    echo "Service SMTP Oke<br>";
else
    echo "Service SMTP Mati<br>";

if ($cek_dns=="1")
```

```
    echo "Service DNS Oke<br>";
else
    echo "Service DNS Mati<br>";

if ($cek_http=="1")
    echo "Service HTTP Oke<br>";
else
    echo "Service HTTP Mati<br>";

?>
```

Penjelasan:

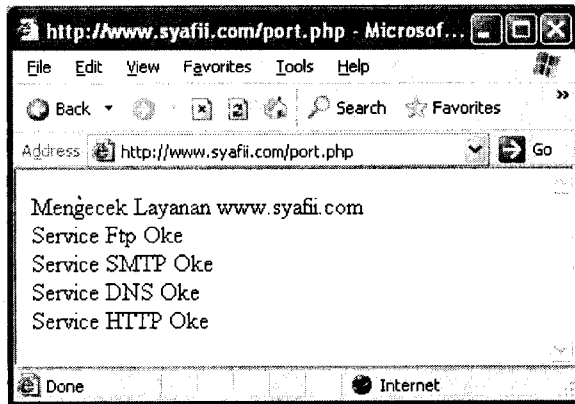
Fungsi utama port.PHP adalah fungsi untuk dapat terhubung dengan port.

```
function lookup($port,$host){

    $fp = pfsockopen($host, $port,
    &$errno, &$errstr, 5) ;

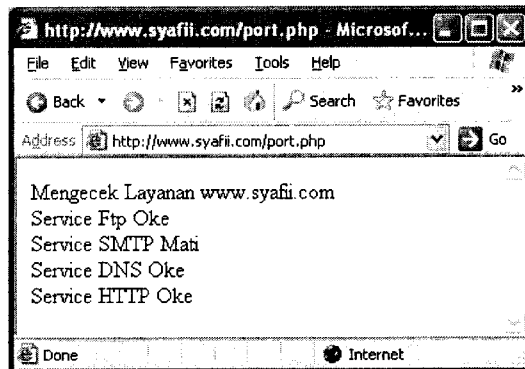
    if (!$fp){
        $status = 0;
    } else {
        $status = 1;
        fclose($fp);
    }
    return $status;
}
```

Jika dapat terhubung atau port terbuka, maka nilai akan dikembalikan menjadi 1 (satu) tetapi jika tidak, maka nilai yang dikembalikan adalah 0 (nol). Penulis upload data di Linux yang menggunakan Apache sebagai webservernya dengan hasil:



Gambar 9.10 port.PHP

Pada Gambar 9.10 dapat Anda lihat bahwa semua port yang dites terbuka karena aplikasi seperti vsftpd, postfix, httpd, dan bind diaktifkan. Namun jika salah satu service dimatikan, maka:



Gambar 9.11 Service SMTP Mati

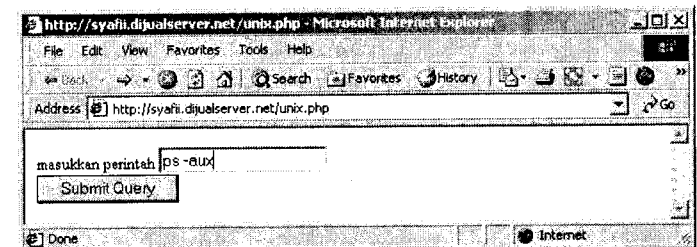
Program tersebut dapat Anda kembangkan menjadi sebuah program yang powerfull untuk mengecek keberadaan service-service di dalam server Anda. Untuk mengeceknya, Anda tidak perlu login, lakukan saja langkah-langkah seperti di atas dan hanya dengan membuka web, Anda sudah bisa mengetahui service apa yang mati.

9.5 Interaksi Shell Melalui PHP

Shell adalah command line interpreter. Di mana untuk mendapatkan sebuah output yang dikehendaki, Anda harus mengetikkan perintah terlebih dahulu. Berhubungan dengan PHP tentunya, untuk mengakses shell Anda tidak harus login ke dalam sistem. Cukup menggunakan perintah-perintah yang sudah disediakan oleh PHP saja. Berikut ini adalah 2 cara yang penulis gunakan untuk mengakses shell melalui PHP.

unix.PHP

```
<?
echo "
<form method=\"post\" action=\"\$PHP_SELF\">
masukkan perintah <input type=\"text\"
name=\"perintah\">
<br>
<input type=\"submit\" name=\" kirim\">
</form>
";
if (\$kirim)
{
\$output = `\$perintah`;
echo "<pre>\$output</pre>";
}
?>
```



Gambar 9.12 unix.PHP

Penjelasan:

Inti dari unix.PHP ialah baris perintah:

```
$output = ` $perintah `;
```

Perintah ini menggunakan tanda petik tunggal yang menyebabkan perintah tersebut oleh Apache diterjemahkan sebagai perintah shell. Oleh karenanya ketika diketikkan ps-aux akan tampil:

```

httpd  4000  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:00 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
httpd  4723  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:00 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
httpd  4726  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:36 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
httpd  4732  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:00 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
httpd  4737  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:04 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
mailnull 4024  0.0  0.0  8716 2940 ?        S    Feb05   0:27 /usr/sbin/perl /usr/local/cpanel/bin/whostats
httpd  4875  0.0  0.7 30156 24100 ?        S    Feb05   0:07 /usr/sbin/httpd --baseid=1 --datadir=/var/lib/
root    4899  0.1  0.4 15768 12628 ?        S    Feb05   0:11 cpanellogd - sleeping for logs
root    4904  0.0  0.0  4088 1180 ?        S    Feb05   0:03 cpanelid - listening port 2002
root    4910  0.0  0.0  4724 1384 ?        S    Feb05   0:02 webmailid
root    4968  0.0  0.0  5576 1976 ?        S    Feb05   0:13 cpop - accepting on port 110
nobody  4977  0.0  0.0  2444  732 ?        S    Feb05   0:00 entcryptcat
hoboy    4981  0.0  0.0  1880  708 ?        S    Feb05   0:00 /usr/local/cpanel/bin/startsslange
csmd    5057  0.0  0.0 23576 1320 ?        S    Feb05   0:03 csmd - accepting on port 110
root    5171  0.0  0.0  5044 1624 ?        S    Feb05   0:00 whostatd
mailman 5188  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:00 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5189  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:27 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5190  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:29 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5191  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:27 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5192  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:26 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5193  0.0  0.0 3182 2985 ?        S    Feb05   0:27 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5194  0.0  0.1 7724 3840 ?        S    Feb05   0:29 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5195  0.0  0.1 7660 3680 ?        S    Feb05   0:29 /usr/bin/python2 /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
mailman 5196  0.0  0.0 7144 3040 ?        S    Feb05   0:00 /usr/bin/perl /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
root    5199  0.0  0.0  6116 1600 ?        S    Feb05   0:00 /usr/bin/perl /usr/local/cpanel/3rdparty/mail
root    5599  0.0  0.0 1604  580 ?        S    Feb05   0:00 /usr/sbin/potency -cp
root    5642  0.0  0.0 1516  300 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty1
root    5644  0.0  0.0 1500  320 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty2
root    5645  0.0  0.0 1504  400 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty3
root    5646  0.0  0.0 1504  420 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty4
root    5647  0.0  0.0 1504  440 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty5
root    5648  0.0  0.0 1504  460 ?        S    Feb05   0:00 /sbin/mingetty tty6
root    14725 0.0  0.0 1572  80 ?        S    Feb05   0:00 CDD
rsd     14727 0.0  0.0  0  0 ?        S    Feb05   0:00 [entropy]
rsd     14734 0.0  0.0 1885  76 ?        S    Feb05   0:00 /home/rsd/.bash/bc2.5.6/entropy
mailnull 14735 0.0  0.0 4476 136 ?        S    Feb05   0:00 /usr/sbin/sendmail -Pcman -i -od -sea ok
nssd    20702 0.1  0.5 63140 10464 ?        S    Feb05   0:45 /usr/sbin/nssd -i nssd

```

Gambar 9.13 Output Dari unix.shell

Gambar di atas merupakan output dari perintah ps-aux. Dengan begitu Anda tidak perlu lagi melakukan login ke shell karena dengan PHP, semua dapat dilakukan..

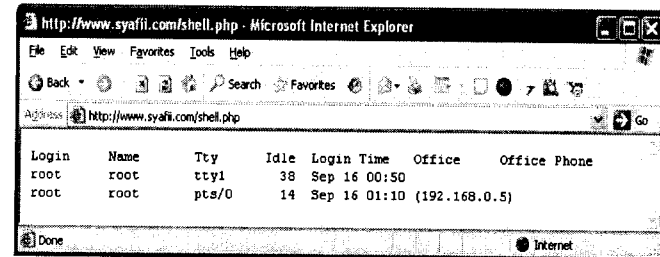
Selain cara menggunakan tanda petik tunggal, ada lagi cara lain seperti contoh berikut.

shell.PHP

```

<pre>
<?
echo shell_exec(finger);
?>
</pre>

```



Gambar 9.14 shell.PHP

Inti file shell.PHP terletak pada baris perintah:

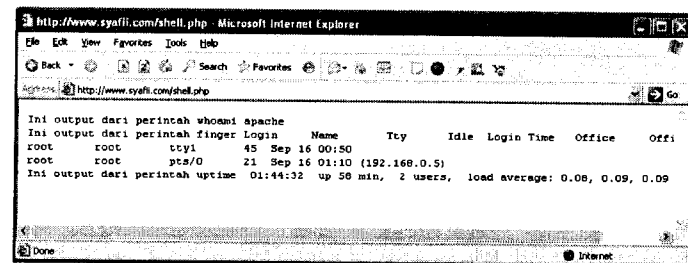
```
echo shell_exec(finger);
```

Untuk mencoba perintah lain, Anda dapat merubah finger menjadi:

```

<pre>
<?
echo "Ini output dari perintah whoami";
echo ".shell_exec(whoami);";
echo "Ini output dari perintah finger";
echo ".shell_exec(finger);";
echo "Ini output dari perintah uptime";
echo ".shell_exec(uptime);";
?>
</pre>

```



Gambar 9.15 Modifikasi shell.PHP

Anda dapat mengakses shell dengan mudah. Silahkan berkreasi menggunakan imajinasi dan daya kreatif Anda.

Semua tips dan trik dapat Anda kombinasikan dengan penggunaan database MySQL. Nantinya program kecil ini dapat lebih bermanfaat sebagai pemanis situs Anda.

Biodata Singkat Penulis

Andi Pramono yang lahir pada tanggal 29 Desember 1982 adalah mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang. Buku ini merupakan bukunya yang ketujuh, yang diterbitkan oleh ANDI Yogyakarta. Buku-buku lain yang telah ditulisnya adalah *Mendesain Web Interaktif dengan Microsoft FrontPage 2000*, *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*, *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX 2004*, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, *Flash Tools! Kumpulan Software Pendukung Flash*, dan *Mendesain Web Secara Instant dengan Yahoo! SiteBuilder*. Anda dapat menghubungi penulis melalui email di andipramono@telkom.net atau andi@brawijaya.ac.id.

